# YEAR ONE

BARRY WINDSOR SMITH

MASAKAZU KATSURA

EL WENDIGO

ENKI BILAL

RAÚL

FERNANDO DE FELIPE

450 PTAS

1

LUDOTECNIA

# CREDITOS

YEAR ONE N.º 1 - ENERO 1996
PUBLICACION BIMESTRAL

EDITOR:
IÑAKI J. GAVIEIRO.

DIRECTOR:
FERNANDO TARANCON.

COLABORADORES:
DAVID.
ALFONSO DEL BLANCO.
DANIEL JIMENEZ.
JOSE LUIS MARTIN.
GORKA OMAETXEBARRIA.
FELIX PASCUAL.
ROBERTO RABASOT.
FERNANDO TARANCON.
PEDRO J. VALLIN.

ISSN Y DEPOSITO LEGAL EN TRAMITE.

* POR SUPUESTO QUE LA REVISTA SE HACE RESPONSABLE DE LAS OPINIONES VERTIDAS POR SUS COLABORADORES. PARA ESO LAS PUBLICAMOS.

* LOS PERSONAJES E ILUSTRACIONES SON COPYRIGHT Y TRADE MARK DE SUS RESPECTIVOS EDITORIALES Y AUTORES. SE INCLUYEN A TITULO INFORMATIVO Y NO PRETENDEN VULNERAR DERECHO ALGUNO.

* VIZCONDE NEFRANDO Y FETEN SON SEUDONIMOS RECONOCIDOS DE FERNANDO TARANCON (QUE NO TE ENGAÑA).

AGRADECIMIENTOS:
A ITSASO. A MIS AMIGOS NO MUCHOS PERO MUY RUIDOSOS. A FERNADO DE FELIPE Y SUS OBRAS, Y TODOS LOS COLABORADORES DE ESTE NUMERO POR QUE SIN ELLOS TAMBIEN HUBIERA SIDO POSIBLE PERO NO HUBIERA SIDO LO MISMO.

**(I. J. G)**

A MIS AMIGOS, NO MUCHOS PERO CON LO QUE HAY QUE TENER. A LOS CONOCIDOS, MUCHOS Y BUENOS. A LAS MUJERES (EN GENERAL). A MI MISMO. A IÑIGO, POR TODOS LOS ESCAQUEOS DE LA TIENDA A CUENTA DE LA DICHOSA REVISTA. A CARLOS GIMENEZ Y AL CORSARIO DE HIERRO QUE, JUNTO CON RICK (EL DEL CAFE) ME ENSEÑARON EL COMO SER.

**(F. T)**

YEAR ONE
IÑAKI J. GAVIEIRO
APARTADO DE CORREOS N.º 466
48080 BILBAO

# YEAR ONE

## EDITORIAL

Se supone que este es el Editorial de ***"Year One"***, la revista que tienes en tus manos. Aquí se debía exponer nuestra política de publicación, nuestros principios, nuestros objetivos, pero se me antoja realmente difícil.

La revista nace sin ningún tipo de condicionante a priori. El título de la misma hace tanto referencia a una gran obra de Frank Miller (no tiene porqué ser la mejor) como a nuestra condición de escritores prácticamente vírgenes en este tema. Realmente es nuestro *Año Uno* en el mundo de la prensa sobre historietas (ni somos críticos, ni esta es una revista de críticas).

No pretendemos ser una revista de información, no nos lo permite ni nuestra periodicidad, ni nuestros medios, ni nuestra voluntad. Es más, creemos que esa función la cubre estupendamente ***"Slumberland"***. Nuestra intención es aportar datos, analizar obras, autores, dar a conocer todo aquello que creemos lo merece. Por supuesto no olvidamos las reseñas, pero las enfocaremos siempre sin prisas, preocupándonos más de la obra que de su actualidad. Si generalmente son positivas está claro que es porque responde a nuestro criterio de primar el servicio al lector, preferimos decir: *"¡Ojo! No te pierdas esto"*, a cargarnos a un autor sin demasiada importancia ni trascendencia. Esto no quita para que existan críticas negativas, si creemos que una obra se ha inflado en demasía no dudaremos en pinchar ese globo.

***"Year One"*** nace del interés de unos aficionados (que quede claro lo de aficionados) en contar sus experiencias y opiniones, nace del amor por un medio que creemos infravalorado e infrautilizado, nace del deseo de extender esta afición.

No se trata de proselitismo, no somos tan ingénuos. No creemos que nadie que no esté realmente interesado por el cómic vaya a tan siquiera ojear todo esto. Como mucho pretendemos que no reduzcamos el ya de por sí estrecho mundo del cómic. Si conseguimos que un asiduo del cómic-book USA se acerque a la obra de Bilal, que un mangamaniaco se interese por un autor como Raúl..., o viceversa, que no pretendemos ir de intelectuales proclamando las bondades del cómic europeo en contra de la masificación americano-japonesa.

Creemos que, por desgracia, se hace más cómic malo que bueno (de cualquier género o estilo) y que en España se publica más cómic fácil, comercial y de baja calidad (sin que los tres términos vayan siempre juntos) del que se debería. Por todo ello estamos en contra de cualquier tipo de reduccionismo.

Nos gusta el cómic. El buen cómic. Y pretendemos que eso se note en la revista.

ENKI BILAL

# SOBRE DIOSES Y MUROS (VISIONES DEL OTRO LADO)

FELIX PASCUAL / GORKA OMAETXEBARRIA

*"La inmortalidad es una forma de dictadura de la vida sobre la muerte. Siendo dictador en la vida, solo me resta ser inmortal. ¡Y lo seré! ¡Aunque tenga que morir!"*

**J. F. Choublanc."Escritos Diversos"**

## INTRODUCCIÓN

*"(...) Abrir los ojos y ver un dios desnudo no era una de mis formas favoritas de despertar. Pero después de 30 años de hibernación todo te llega a dar igual.*

*Dijo que se llamaba Horus. Eso y algo más, aunque no le hacía mucho caso. Me preocupaba mas mi pierna recién partida de cuajo en el aterrizaje. Todavía me acuerdo de el cuando me balanceo hacia la derecha, gracias a su prótesis de hierro.*

*Yo, por mi parte, apenas comenzaba a comprender algo de lo que sucedía. Tan solo era una pieza mas de su rompecabezas. Y es que... ¿acaso para un Dios el fin no justifica los medios?".*

**De las memorias de Alcide Nikopol. Año 2023.**

A estas alturas todo el mundo debería saber quien es **Alcide Nikopol**. Que alguien no lo sepa significa que no conoce a **Enki Bilal**; lo que nos conduce a pensar que desconoce, en cierto modo el comic europeo. Para solucionarlo hablaremos un poco sobre este autor descubriéndolo para aquellos que piensan que sólo **Moebius** hace comic en Europa y redescubriéndolo para aquellos que lo tenían olvidado.

**Enki Bilal** nace en Belgrado el 7 de Octubre de 1951. Con nueve años se traslada a vivir a París y aprende francés leyendo revistas como ***"Pilote"*** o ***"Tintín"***. Su interés por aprender el idioma galo surge de la necesidad que siente por narrar historias. Así, tras un breve paso por la Escuela de Bellas Artes, desemboca de forma natural en el comic y es precisamente en la mítica ***"Pilote"*** donde aparece publicada su primera historieta: ***"Le bol maudit"***.

Sólo o en colaboración con otros guionistas (especialmente **Pierre Christin**) ha publicado numerosas obras de entre las que desatacamos por su importancia: ***"La Feria de los Inmortales"***, ***"La Mujer Trampa"*** y ***"Frío Ecuador"***. Tres álbumes con guión del mismo autor que desarrollan sus propias fantasías.

**Bilal** se plantea desde el principio hacer una trilogía dado que el universo y situaciones que tiene en mente son demasiado complejas para resumirlas en un solo álbum. Sin embargo lo que en principio debían ser tres álbumes de cierta periodicidad y estructura se transforman por decisión propia de el autor en un proyecto mas ambicioso. Tras ***"La Feria de los Inmortales"*** prefiere dejar descansar a los personajes. Quiere incluir experiencias personales de manera que su evolución siga una trayectoria paralela a la de sus protagonistas. Su idea es ir retomando la serie a lo largo de los años.

En esta primera parte de la trilogía nos encontramos con la reivindicación de un **Bilal** que no puede contener por más tiempo un universo propio que se rige por las leyes del surrealismo y que escapa a todo intento de clasificación. No se trata de simple ciencia-ficción. El que la historia se desarrolle en el futuro es solo una mera disculpa del **Bilal** ilustrador para pintar unas calles decadentes que le obsesionan.

Hay cosas conocidas y desconocidas y entre ellas hay puertas. **Bilal** atraviesa a diario estas puertas y nos envía visiones del otro lado. Imágenes de un mundo envuelto en niebla donde los dioses se pasean entre los mortales y donde una pirámide suspendida en el cielo de París puede formar parte de lo cotidiano. De un brillante realismo, su universo demuestra ser mas grande que los límites del papel y persiste tenaz en la memoria de todo aquel que se ha paseado por las calles de su Londres futuro.

Como escritor los recursos de **Bilal** son muy limitados. En este aspecto, ***"La Feria de los Inmortales"*** es posiblemente el

álbum más convencional de la trilogía. Es comic en estado puro, con unos diálogos que reflejan la inexperiencia del yugoslavo en esta tarea, pero con un desarrollo lineal que demuestra la claridad con que ve la historia en su mente. El único elemento "novedoso" es la inclusión de recortes de periódico que confirman su interés por hacer creíble la historia y aportan el contrapunto de humor corrosivo que ya veíamos en anteriores trabajos (como los relatos breves recopilados en ***"Doble Dimensión"***), pero que a su vez revelan a un escritor no definido que no encuentra un estilo concreto. Este humor del absurdo desaparece por completo en ***"La Mujer Trampa"*** y apenas aparecen pequeñas pinceladas en la tercera parte de la serie. En cuanto al recurso de incluir periódicos de la época riza el rizo con el que acompaña a ***"La Mujer Trampa"***, un ejemplar de Liberation de 1993 con las transcripciones de **Jill Bioskop** enviadas desde el 2025. Convendría aclarar que este periódico (fundamental para entender el álbum) solo fue publicado en España con la edición de ***"La Mujer Trampa"*** de lujo (**Norma**, apúntate un suspenso).

Es en este álbum cuando rompe también con toda idea política (presente en ***"La Feria de los Inmortales"***) y partidismo, a causa de un empacho en gran parte debido a las colaboraciones con **Christin**.

Las influencias literarias reconocidas por **Enki** son varias: ciencia-ficción (**Thierry Gaudin**), **H. P. Lovecraft**, **Edgar Alan Poe**, pero sobre todo, **Charles Baudelaire**. El autor de ***"Las Flores del Mal"*** no solo es recitado por **Nikopol** en un delirio, sino que hay cierto paralelismo en sus vidas ya que el poeta acabó sus días, extenuado por sus excesos, recluido en el centro psiquiátrico de Saint-Sauveur, al igual que el protagonista de ***"La Feria de los Inmortales"***.

Sin embargo una cosa es hablar del **Bilal** guionista y otra del dibujante. Debemos tener en cuenta que para **Bilal** lo principal es narrar una historia y no ilustrarla. Lo que, paradójicamente, no se ve reflejado en alguien que destaca como dibujante. Y es que una cosa es lo que se pretende y otra lo que se consigue (hecho que hoy en día se repite hasta la saciedad).

A través de los álbumes de **Enki** observamos una búsqueda incansable de un estilo gráfico personal con el que narrar sus propias historias. Si bien en ***"La Feria de los Inmortales"*** el argumento lineal del guión ve en una estructura tradicional del comic europeo el complemento perfecto, es mediante este afán de investigación que llegue a alcanzar la fluidez y precisión de estilo de ***"Partida de Caza"*** (bajo guión de **Christin** y tras ***"La Feria de los Inmortales"***) que continua perfeccionando a lo largo de la trilogía. Así va ganando el color sobre los trazos de tinta china y los acrílicos con toques de pastel sobre las acuarelas diluidas de los comienzos.

En sus ilustraciones el paisaje cobra la misma importancia que un personaje más, y las ciudades, los edificios, las paredes están humanizadas. Todo aparece agrietado, manchado por el oxido y la humedad. Los muros sufren, están envejecidos, cansados e incluso pueden llegar a sangrar. Son las heridas del tiempo, las heridas de un mundo que sangra. Una pared lisa carece de todo interés, no tiene vida ni historia, le falta misterio.

Con ***"La Mujer Trampa"*** nos encontramos con su obra más experimental tanto narrativa como visualmente. En este álbum, como en el posterior, lleva al límite su afán de transmitir sensaciones dando a la piel humana un aspecto de piedra o metal. Técnica que incomoda o asombra, pero que en ningún caso deja indiferente al lector. Experimenta también con la técnica de pintura sobre fotografías en blanco y negro que seguirá investigando en posteriores trabajos.

En ***"La Mujer Trampa"***, la palabra comic deja de tener significado. La obra se antoja como un híbrido de sus experiencias en cine y vídeo. **Bilal** construye una nueva forma de narrar con imágenes: viñetas alargadas que nos recuerdan al formato de la pantalla cinematográfica, un ritmo de lectura atípico, escasez de diálogos...(el hilo conductor es la voz en off de **Jill Bioskop**, cuyo apellido, por cierto, significa cine en yugoslavo ).

Las imágenes tienen un aliado perfecto en el color que cumple la misma función que la fotografía en el cine. Así el color le sirve para narrar. Al igual que hiciese en ***"Partida de Caza"*** (banco de pruebas de sus registros gráficos) emplea el color para diferenciar pasajes oníricos o secuencias simultáneas entre lo que vemos y lo que percibimos mentalmente. Mientras que en este álbum utiliza psicológicamente los colores para diferenciar el tiempo

real de los recuerdos y pensamientos; en la segunda parte de la trilogía que nos ocupa, nos revela la presencia del dios **Horus** con secuencias paralelas en tono azul, o baña en un intenso rojo las imágenes en las que acaba la pesadilla de **Jill**.

En este punto nos encontramos con otro fallo de la edición "barata" de ***"La Mujer Trampa"***, publicada en España, donde la impresión del color no esta a la altura de la calidad del original ( **Norma**, apúntate dos ).

Tras la segunda entrega de la trilogía, **Bilal**, apadrinado por **Maurice Bernart**, productor y director de cine, dirige lo que será su opera prima: ***"Bunker Palace Hotel"***, siguiente paso en la evolución de su universo. La película resulta ser un fracaso, y motivado en gran medida por ello, decide terminar la trilogía.

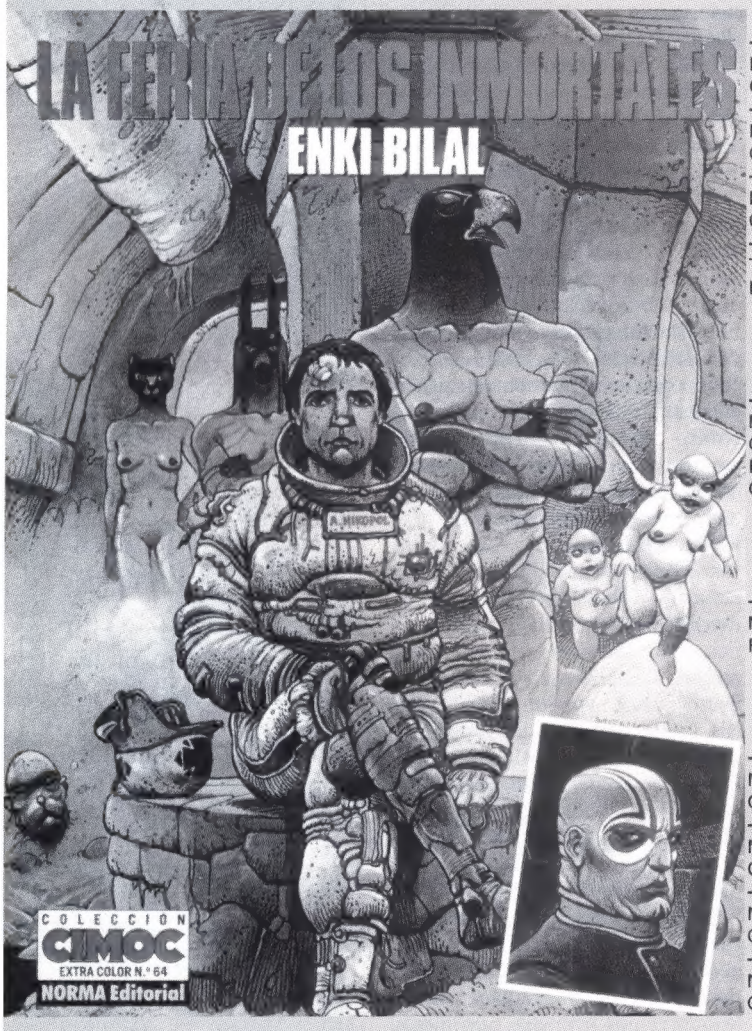
Tal vez sea ***"Frío Ecuador"*** la mas amanerada, en cuanto a estilo, de las tres. Esta tercera obra representa otra vuelta de tuerca, dejando escaso margen a las sorpresas y retomando situaciones ya vistas en sus predecesoras. En ***"Frío Ecuador"*** nos encontramos con un **Bilal** cargado de imágenes pero con un argumento que se reduce a la simple anécdota. Todo ello acompañado de un final cíclico que transmite una sensación de vacío, de historia inacabada, dejando a los personajes en el aire.

No obstante, debemos romper una lanza en favor del autor. Tenemos que valorar la trilogía en conjunto y no por separado. Si la aisláramos, nos encontraríamos con un álbum que presenta la planificación de ***"La Mujer Trampa"*** y los diálogos de ***"La Feria de los Inmortales"***, quizás en un intento de repetir el éxito obtenido con sus álbumes anteriores (objetivo que de hecho consigue, si nos atenemos a los 260.000 ejemplares vendidos en Francia el año de su publicación).

En la actualidad, **Enki Bilal** prepara su segunda película, sin abandonar el mundo de la ilustración, donde pisa sobre seguro y goza de absoluta libertad creativa.

Como afirmaba el propio **Enki** en una entrevista: *"Todo es posible gráficamente. Esto es lo verdaderamente formidable del dibujo"*.

## BIBLIOGRAFIA




*Con Pierre Christin*

- **El navío de piedra (1976)**
Norma Editorial.
Colección Cimoc Extra Color n.º 105.
- **La ciudad que nunca existió (1977)**
Distrinovel - Dargaud.
Colección Leyendas de Hoy n.º 2.
- **Las Falanges del Orden Negro (1978-79)**
Norma Editorial.
Colección Cimoc Extra Color n.º 36/37.
- **Partida de caza (1983)**
Toutain Editor.
Fuera de colección.

*Con Jean Pierre Dionet*

- **Exterminador 17 (1979)**
Metal Hurland.
Colección Humanoides n.º 1.
Ediciones B.
Colección Dragón Pocket n.º 4.

*Con Patrick Cauvin*

- **Fuera de juego (1987)**
Norma Editorial.
Fuera de colección.

*Como autor completo*

- **Doble Dimensión (1978)**
Norma Editorial.
Colección Cimoc Extra Color n.º 56.
- **La Feria de los Inmortales (1980)**
Norma Editorial.
Colección Cimoc Extra Color n.º 64.
- **La Mujer Trampa (1986)**
Norma Editorial.
Colección Cimoc Extra Color n.º 23.
- **Frío Ecuador (1992)**
Norma Editorial.
Colección Cimoc Extra Color n.º 100.

# EL UNIVERSO MAGICO DE BONELLI

JOSE LUIS MARTIN

*"La ficción es la verdad que se encuentra dentro de las mentiras. La verdad de esta ficción es muy sencilla: La magia existe"*. Esto lo dijo **Stephen King** en ***"IT"***, y aunque cuestionemos la calidad literaria de dicha obra no podemos menos de reconocer la belleza de esta cita. La magia existe. Y pienso que en el mundo en el que nos ha tocado vivir, esa magia la podemos encontrar en varios lugares, lugares como una buena novela, lugares como el cine, y por supuesto lugares como el comic. ¿Quién no ha leido, por poner un ejemplo, ***"Watchmen"*** de **Alan Moore** y no ha sentido algo especial? Y quien dice ***"Watchmen"*** puede decir ***"Conan"***, o la Edad de Oro de los superhéroes, o cualquier obra que alguna vez ha hecho sentir algo especial a alguien.

Pero debo daros una mala noticia. La magia del comic ya no es como antes. No digo que esté desapareciendo, sino que ya no sentimos lo mismo que cuando nos enganchamos a esta maravillosa droga que es el comic (porque lo es, y quien no lo reconozca así es porque nunca ha sufrido el tener que esperar a que salga de una puñetera vez el comic que llevamos esperando un mes). Cuando nos acercamos a los kioskos de hoy en día podemos observar gran cantidad de colecciones. De eso no nos podemos quejar, de la cantidad, es como una invasión. Pero, ¿qué pasa con la calidad? Debo reconocer que el dibujo de hoy en día da mil vueltas a lo que en los viejos tiempos podían hacer **Ditko** o **Buscema** en cuanto a efectismo y espectacularidad. Pero asistimos a una preocupante falta de buenos argumentos, de historias que nos hagan soñar, que nos hagan sentir que la magia existe (sin olvidar el maravilloso soplo de aire fresco que supone gente como **Neil Gaiman**). No sé porqué se ha producido esta "invasión", fundamentalmente americana y, en menor medida, japonesa. Lo que sí sé es que esa invasión se ha producido, sin salir en los medios de comunicación, sin armas de fuego, pero con armas de papel couché, portadas en relieve, colores estereoscópicos, formatos prestigio bonitos, aparentes y caros, y yo qué sé cuantos efectismos por el estilo más. Y no es que esté en contra de los comic-book americanos o de los manga japoneses, me quejo de que sean los prepotentes amos del cotarro nacional, y de que nosotros, deslumbrados por los colores plateados de las portadas con colores metalizados o mareados por la cantidad de títulos, no nos fijemos en otros comics que tenemos bien cerca. Las excepciones a esta situación sobreviven como pueden, y en gran cantidad de los casos no sobreviven (sin contar ***"Sandman"***, por supuesto que, cruzemos dedos, parece ir bien, aunque a ritmo irregular y formato más irregular todavía). Y lo más triste de todo es que estos comics condenados desde el momento en que compiten con el glamour de **Marvel** o la envergadura de **Kodansha**, son algunos de los que todavía conservan la magia a la que me refería al principio.

### TAN CERCA, TAN LEJOS

No hace falta ir muy lejos para encontrar esos comics que nos cuentan "historias", y lo entrecomillo para diferenciarlo de los embrollos novelescos a los que nos estamos acostumbrando, tan lejos como nuestro propio país o Italia, que les recuerdo es un pais mediterraneo como nosotros, y en teoría con un modelo de comportamiento parecido. Es curioso constatar como en dos países teóricamente tan parecidos los mercados del comic pueden cambiar tanto en algunas cosas. No me refiero a la invasión yanqui-japonesa, que también la sufren, sino a la existencia de un comic propio para jóvenes y adultos ¡que triunfe!. Por supuesto me refiero a las colecciones de la editorial **Bonelli**, tema sobre el que debía tratar este artículo, aunque alguno pueda pensar que me iba a limitar a un desahogo mental y nada más. Pues no, ahora voy a tratar de acercar un poco las obras de esta editorial. Es muy posible que a los forofos de los comics de **Image**, a los devoradores compulsivos de manga, o a los acérrimos seguidores de **Claremont**, lo que voy a contar ahora no les interese, pero puede que les provoque algo de curiosidad. Los que ya conocen de qué va ésto quizá no encuentren nada nuevo, o tal vez sí. Para todos voy a intentar acercar la magia a este devaluado mundo del comic actual.

La editorial **Bonelli** se remonta a hace más de 30 años, cuando publicaba historias de artistas italianos consagrados. Por sus manos pasó la publicación de obras de **Toppi** o **Crepax**, por poner dos ejemplos. Ya en los años 70 **Bonelli** empezó a sacar colecciones regulares. En un principio fueron ***"Tex"***, un conocido western que en España fue publicado primero por **Buru Lan**, y posteriormente por **Zinco**, y ***"Zagor"***, otro western, pero esta vez con un matiz netamente terrorífico, también publicado en España por **Buru Lan** y **Zinco**. Son comics que durante más de 20 años han permanecido entre los más vendidos en

su país, con lo que podríamos decir que calidad y comercialidad no están siempre reñidos, como podría parecer. Algo más tarde, en 1977 **Bonnelli** empezaría la publicación de otro western, que posiblemente sea el comic de esta temática de mayor calidad jamás hecho en Europa. Por supuesto nos referimos a ***"Ken Parker"***, que tuvo un efímero paso por nuestro país a través de **Zinco**. Pasada la década de los 70, a principios de los 80 **Bonelli** decide que el mercado está preparado para nuevas colecciones, y comienza la publicación de ***"Martin Mystere"***, ***"Dylan Dog"*** (en el 86) y ***"Mr. No"***. Estas nuevas colecciones suponen un cambio de sentido en la temática de los comics de **Bonelli**. Si hasta ahora se habían publicado comics con temática del oeste americano, ahora las nuevas colecciones toman rumbos diferentes, siempre dentro del comic de acción. De las tres colecciones, dos de ellas (***"Martin Mystere"*** y ***"Dylan Dog"***) nos narran las extrañas aventuras de dos detectives. **Martin Mystere** se ocupa de resolver casos aparentemente imposibles, y **Dylan Dog** (como en el caso de ***"Zagor"***) tira más por los caminos del terror. En cuanto a ***"Mr. No"***, nos cuenta las aventuras de un piloto comercial en la selva amazónica. Aventuras de estos personajes han sido publicada en España por **Zinco** (todas las colecciones), y por **Ediciones B** (***"Dylan Dog"***), aunque **Forum** también ha publicado una novela gráfica sobre ***"Martin Mystere"***.

El último lanzamiento de **Bonelli** es el de ***"Nathan Never"***, en 1991. Esta vez la temática vuelve a ser la de presentarnos las aventuras de un detective, pero esta vez en un futuro cercano. ***"Nathan Never"*** tuvo un efímero (¡cómo no!) paso por nuestro panorama comiquero nacional de la mano de **Forum**. Estas son las principales colecciones de **Bonelli**. Desde luego, tiene otras (***"Nick Raider"***, ***"Zagor Mark"***, etc.), pero no nos ocuparemos de ellas, ya que jamás las hemos visto por aquí, y seguramente jamás las veremos.

De todas las colecciones de **Bonelli**, las que más "éxito" han tenido en nuestro país han sido ***"Tex"*** y ***"Zagor"***. El primero conoció la edición de 91 números por la editorial **Buru Lan** a lo largo de los años 70. ***"Zagor"***, también publicado por **Buru Lan** aguantó 75 números. La razón del relativo aguante de estas colecciones debemos buscarla en la época y su temática. Por aquellos años había "hambre" de comics del oeste, mucho más cercanos a nuestra identidad cultural que los de superhéroes (seguramente porque a todo el mundo le gustaban las películas de vaqueros que dejaron de rodarse en aquellos años precisamente). La lejanía en el tiempo (más de 20 años), ha hecho que no demasiadas personas aficionadas al comic de hoy conozcan la existencia de tales colecciones. En cuanto a su temática, aunque ya hemos dicho

que ambas eran westerns, era bastante diferente en uno y otro caso. ***"Tex"*** nos presenta las aventuras del tradicional vaquero, con muchos pistoleros, duelos al sol y todas esas cosas. ***"Zagor"*** es bastante diferente. Para empezar, el protagonista principal es un hombre respetado tanto entre los indios como entre los hombres blancos, e intenta mediar entre ambos. Además, sus aventuras suelen tener un contenido que podemos calificar de terrorífico (vampiros, extrañas muertes, etc.). Esta incorporación de lo terrorífico a un ambiente en el que puede sorprendernos bastante (el lejano oeste), debe darnos sin duda una de las pistas de su inmenso éxito. Este éxito no se repitió en el 82, cuando **Zinco** volvió a publicar ***"Zagor"***, o en el 83, cuando hizo lo propio con ***"Tex"***. Pese a la mejor calidad de la edición, ***"Zagor"*** sólo alcanzó 17 números, y ***"Tex"*** menos todavía. ¿Qué había pasado? Quizá nos sirva de ayuda el recordar que 1982 y 1983 fueron los años en que **Zinco** y **Forum** empezaron a publicar con gran calidad los comics de **Marvel** y **DC**. La superior cantidad de colecciones de superhéroes (que eran además mucho más conocidos en nuestro país gracias a **Vértice**) es posible que impidiera apreciar estas colecciones a la nueva generación de lectores que se estaba formando.

El siguiente en nuestro análisis es ***"Ken Parker"***, y aunque lo haya calificado como colección **Bonelli**, hay que precisar que ha dejado de serlo, aunque durante largos años haya contribuido al éxito de la editorial. Esta separación fue posible gracias a que el guionista de ***"Ken Parker"*** (el gran **Berardi**), mantenía los derechos sobre el personaje. Otra característica atípica de ***"Ken Parker"*** con respecto al resto de las colecciones de **Bonelli**, es que la mayoría de los episodios estaban dibujados por **Ivo Milazzo**, cuando lo normal entre estas colecciones es que los dibujantes cambiaran muy a menudo debido a la cantidad de páginas a dibujar en cada número (recordemos que una característica de todos estos comics es que son números mensuales de 96 páginas). Pero volvamos a ***"Ken Parker"***. Pese a ser un western la ambientación no pasa de ser una mera excusa, un trasfondo necesario para contarnos las historias que vive el protagonista **Ken Parker**, un explorador. En estas historias podemos encontrarnos de todo (alegatos anti-racistas, amor, amistad...), y la principal herramienta para contárnoslas son las intensas relaciones que viven los personajes que las protagonizan. Porque en este comic los personajes secundarios sí que tienen mucho que decir, y no sólo servir de mero apoyo al heroe de turno. ***"Ken Parker"*** es un comic esencialmente humano, que nos hará sentir la magia de la que antes hablaba. Y sin embargo tampoco en España lo hemos podido disfrutar como habríamos querido. **Zinco** lo empezó a publicar también en 1982, y llegó al n.º 17 antes de ser sacrificado a los beneficios comer-

ciales. Exceptuando algunos relatos cortos publicados en la revista ***"Cimoc"*** ninguna editorial ha querido arriesgarse a continuar su publicación, *cest la viè*.

Hablemos ahora de ***"Mr. No"***, aunque poco podemos decir sobre él, ya que es uno de los personajes **Bonelli** que menor peso ha tenido en nuestro país. De todos los comics de la editorial italiana, posiblemente sea el que menos atractivos ofrezca para el lector. Esto no quiere decir que no tenga calidad, pero en mi modesta opinión no la tiene tanto como el resto de las colecciones de las que estamos hablando. Tal vez su ambientación (la selva amazónica), o el que sus historias carezcan de la profundidad de ***"Zagor"*** o ***"Ken Parker"***, sean lo que hace que no me agrade tanto. En cuanto a su paso por el suelo patrio, lo dicho: 17 números en 1982 bajo la batuta de **Zinco** y pare usted de contar. Otro intento fallido.

### LOS DETECTIVES TRIUNFAN

Llegamos aquí a las colecciones más populares de **Bonelli** en la actualidad: ***"Martin Mystere"*** y ***"Dylan Dog"***. El subtítulo de ***"Martin Mystere"*** reza: "Investigador de lo imposible", y éso es lo que encontraremos en sus páginas. Investigaciones y aventuras de un tipo francamente despistado pero genial en parajes insólitos y situaciones fantásticas. Ayudado siempre de su fiel compañero neanderthal **Java** (no me preguntéis donde lo conoció), de la mano de **Martin Mystere** nos sumergiremos en el pasado más remoto, en dimensiones desconocidas, o en lugares dotados de una mística especial (cómo las piramides aztecas o la **Sagrada Familia** de **Gaudí**). Sus guiones (de **Castelli**) nos enfrentarán a historias que intentan buscar explicación a lo inexplicable. En fin, altamente recomendable. ¿Y qué hemos visto aquí de todo ese mundo fantástico?, lo habitual, **Zinco** (por supuesto) lo intentó en el 82, pero como las demás (***"Ken Parker"***, ***"Zagor"*** o ***"Mr. No"***), sólo aguantó 17 números. **Forum** en el 93 sacó una novela gráfica en la que nuestro detective de lo imposible visitaba Barcelona, tanteando el mercado. La respuesta ya la sabemos: Nada más se ha vuelto a saber de la posible edición de ***"Martin Mystere"*** por **Forum**.

En lo que a ***"Dylan Dog"*** le toca, nos encontramos de nuevo con otro detective, que, como **Martin Mystere**, se ocupa de casos bastante especiales. La diferencia la encontramos en que en **Dylan Dog** predomina un ambiente claro de terror. Además, **Martin Mystere** es un erudito en numerosos ámbitos del saber humano, mientras que **Dylan Dog** es un simple ex-policía, para colmo exalcohólico. La ocurrencia genial de **Tiziano Sclavi** (su guionista), es colocar como contrapunto al lado de **Dylan**, a **Groucho**, su ayudante, un homenaje a **Groucho Marx** (tanto en su aspecto como en su forma de actuar, si cabe más loca que la del genio del cine). **Dylan Dog** es la colección estrella de **Bonelli**, con tiradas mensuales que alcanzan el medio millón de ejemplares (casi un millón si contamos las reediciones). ¡Un tebeo que vende un millón de ejemplares al mes!. ¡Increible!, ¡No puede ser!. Pero puede serlo y lo es. Lo lógico sería pensar que en la actual situación de crisis las editoriales se darían de tortas por conseguir los derechos de publicación de una colección así. Pues no. 6 números de **Zinco** en el 86, y recientemente 10 números a cargo de **Ediciones B** (durante el 94) es todo lo que el personaje ha dado de sí en nuestro país, lo cual, aceptando los posibles altibajos, es muy poco dado la calidad general de la obra.

Hemos llegado por fin al último invitado a la fiesta, al menos en Italia. Entre todas las colecciones que hemos visto hasta ahora faltaba un género que podía dar mucho de sí en el campo de las aventuras: La ciencia-ficción. Dicho y hecho. En 1991 aparece en Italia ***"Nathan Never"***, que nos presenta las andanzas en un futuro cercano de un detective privado. El mundo en el que se mueve **Nathan Never** es un mundo oscuro, cercano al que nos presenta **Ridley Scott** en la película ***"Blade Runner"***. Esta ambientación no impide que los temas que se traten en ***"Nathan Never"*** sean humanos y hasta valorizantes. En efecto, en esta colección podemos encontrarnos con temas anti-racistas, ecológicos, y hasta religiosos. Desde luego podrá gustar o no, pero es seguro que casi cualquier historia de **Nathan Never** nos hará pensar un poco. Todo ello con numerosos "guiños" al aficionado y homenajes a la ciencia-ficción. Sólo puedo resumir esta colección con una palabra: Imprescindible. En nuestro país, **Nathan Never** protagonizó el intento reciente más ambicioso (sin contar los ***"Dylan Dog"*** de **Ediciones B**) de publicar en España una colección de **Bonelli**, al iniciar su publicación dentro de la ***"Serie Oro"*** de **Forum** (recordemos que ***"La Espada Salvaje de Conan"*** ha sido durante muchos años el comic más vendido de nuestro país, aunque las cifras exactas nunca las conoceremos). Pero el intento fracasó. Tras 19 números publicados durante 1992-93, la colección cerró por el escaso éxito de ventas.

### EL FRACASO ESPAÑOL

Y llega el momento de analizar el fracaso de las colecciones **Bonelli** en nuestro país. Como decía al principio, es sorprendente que dos países aparentemente tan cercanos tengan públicos tan diferentes. En Italia, las 7 colecciones de **Bonnelli** (sin con-

tar ***"Ken Parker"***, e incluyendo ***"Nick Raider"***), consiguen una tirada superior a 2 millones de ejemplares al mes en su conjunto, haciendo de esta editorial la primera en lo que se refiere al comic popular. ¿Por qué en España apenas sobreviven dos años estas colecciones en el mercado? No creo que nadie pueda dar una respuesta válida para todo el mundo. Personalmente opino que se debe en gran medida a la política de las editoriales españolas. En primer lugar, se tiende en la actualidad a no editar series abiertas. Si examinamos el mercado nacional veremos que cada vez estamos más dominados por series limitadas, números únicos, etc... aunque esto no puede aplicarse a todas las colecciones (p. e. ***"Dragon Ball"***, pero este es un caso diferente). En esto se sigue a las políticas editoriales "Made in USA" y "Made in Japan", ya que es menos arriesgado comercialmente sacar una serie de sólo 4 números en lugar de intentar sacar una serie abierta que igual hay que cerrrar a los 7 números, lo que es muy feo y perjudica la imagen de empresa. En este contexto podemos situar la renuencia de las editoriales españolas a publicar colecciones italianas viendo el éxito que han tenido hasta ahora. Pero esto sólo es una parte. La proliferación desmesurada de series limitadas con superhéroes como protagonistas o provenientes de Japón, impide que el lector más joven y reciente pueda apreciar en lo que valen estas colecciones. Si alguien se arriesgara a publicar ***"Tex"***, el lector español seguramente pensaría *"¿un comic ¡del oeste!? Dios mío que pasado de moda. ¿Qué es lo último que ha salido de* ***Image****?"* El ahogamiento del mercado por estas colecciones americanas y japonesas impide apreciar apenas nada más, excepto para un reducido círculo de personas, que desde luego no bastan para alcanzar el nivel de ventas requerido por la dirección. También podríamos hablar de la "forma" de estos comics. Como creo que ha quedado claro a lo largo del artículo, el elemento fundamental de los comics de **Bonelli** es la historia que se nos quiere contar, el guión, en definitiva. Y si hay algo que hoy en día gusta a los lectores es el dibujo. Numerosas colecciones tienen éxito gracias a la firma del dibujante (**Lee**, **Liefeld**...), sin fijarse demasiado en lo que se nos cuenta. En los comics **Bonelli**, el dibujo no es que sea malo, hay numerosos autores de calidad probada (**Milazo**, **Cassini**, **Alessandrini**...), pero el acento no se pone en lo meramente visual. En estos comics la imagen es una herramienta para contarnos la historia, no la historia en sí misma. Y, desde luego, al ser italianos no tienen el "glamour" de lo exótico (*"yo leo manga porque es genial, ¿y tú?"*).

No deseo dar la impresión de que soy un acérrimo enemigo del comic americano actual o del manga. Considero que hay obras buenas y malas en todas partes. Pero sí soy enemigo de la invasión, de la limitación del mercado del comic a dos universos culturales concretos. ¿Acaso no tenemos derecho a conocer y disfrutar cualquier comic? En la variedad está el gusto, dicen. Y si no tenemos variedad se nos limitan las posibilidades de encontrar la magia. Si no encuentramos esa magia en los limitados estilos que se nos ofertan, ¿qué podemos hacer? (aparte de aprender idiomas, por supuesto). La situación no parece de fácil solución. Sin ventas no hay edición, y si no hay ediciones no podemos conocer otras cosas, con lo que cuando alguien se arriesgue a publicarlas no nos sentiremos tentados a acercarnos a ellas, con lo que las colecciones se cerrarán. Un círculo vicioso.

No quiero dar la impresión de que las colecciones que he comentado sean las obras cumbre del comic mundial, ni que todo el comic americano o japonés sea basura, pero sí quisiera qu tuviéramos la oportunidad de disfrutar de una mayor variedad de historias, no sólo italianas, sino del resto de paises que tengan algo bueno que ofrecernos. Esta pluralidad de comics es lo que actualmente no podemos conocer, y contra lo que debiéramos luchar.

Mientras tanto los italianos podrán seguir disfrutando de sus comics, sin privarse tampoco del comic americano o el manga japonés. A nosotros nos queda el recurso de sumergirnos en nuestras limitadas colecciones y soñar, sabiendo que poco más vamos a conseguir.

# BARRY WINDSOR SMITH

**Barry Windsor Smith** nace en Londres en 1949. Sus primeros trabajos los realiza para la compañía **British Power Comics**, que en 1967 comienza a publicar diversas series norteamericanas; el material era separado en dos partes, y como consecuencia debía crearse una segunda portada. Influenciado por los comics norteamericanos (especialmente por **Jack Kirby**) ofrece su trabajo y es inmediatamente aceptado para realizar las portadas antes mencionadas. Tras finalizar sus estudios de arte, y a la edad de 19 años, marcha a New York con la intención de trabajar como autor de comics, lógicamente se dirige a **Marvel** (donde trabajaba **Jack Kirby**). Al principio no lo pasa especialmente bien. Nada más llegar le roban y tiene que vivir en malas condiciones, además su "cockney" (dialecto del inglés hablado por las clases populares del East End londinense) le dificulta la comunicación. En noviembre de 1968, obligado por inmigración, vuelve a Inglaterra, pero no sin hacer contactos con **Marvel**. Estos contactos dan su fruto en los números 53 y 54 de los ***"X-Men"***, a los que seguirán varios números de ***"Daredevil"*** y ***"Los Vengadores"***, hasta su llegada a ***"Conan el Bárbaro"***.

El autor que más trabaja con él durante su primera época es **Roy Thomas**. Éste, que además de autor es entonces el editor adjunto de **Marvel**, consigue los derechos para publicar un comic-book de ***"Conan el Bárbaro"***. **Thomas** y **Smith** son los encargados de contar las aventuras del joven bárbaro, ofrecen una perspectiva diferente del personaje que aparece en las novelas de **Robert E. Howard**, menos visceral y salvaje, concentrado en los elementos mágicos. Es en esta obra donde evoluciona más profundamente. En sus primeros trabajos nos encontramos prácticamente con un clon de **Kirby**, pero en estos números de ***"Conan el Bárbaro"*** va abandonando esta influencia por el Art Nouveau, los prerrafaelistas y especialmente por el ilustrador **Alphonse Mucha**. Se aprecia cómo ahonda en el detallismo y la planificación de la página. Realiza esta obra de una manera mucho más clásica, con 3 o 4 tiras por página. La mitología y la ornamentación casan perfectamente con la obra y, desde luego, la composición y el detallismo muestran la influencia de los prerrafaelistas.

Puede que todo ello sea posible por la necesidad de buscar nuevos horizontes. **Smith** trabaja desde Inglaterra (no puede volver a USA hasta enero del 1971, gracias a un permiso de trabajo gestionado por los abogados de **Marvel**) donde dedica su tiempo a experimentar y buscar nuevos estímulos, es entonces donde obtiene esta influencia prerrafaelista. Junto a ***"Conan el Bárbaro"***, también dibuja para **Marvel** comics como ***"Los Vengadores"*** (donde realiza el mítico número 100), ***"Savage Tales"***, ***"Astonishing Tales"***, etc.

Para encontrar la mejor historia de ***"Conan el Bárbaro"*** debemos mirar ***"Savage Tales"*** donde, junto a **Roy Thomas**, adapta el relato ***"Clavos Rojos"***. Como nota curiosa destaca la aparición de ***"La Hija del Gigante Helado"*** primero en ***"Savage Tales"*** y posteriormente en ***"Conan el Bárbaro"***, coloreado y censurado (una mujer, desnuda en ***"Savage Tales"*** aparece luego cubierta por un velo).

En 1974, viendo la situación de los autores, tanto en **Marvel** como en el resto de las editoriales, deja los comics y forma **Garblimey Press**, dedicada a la publicación de posters, grabados y portafolios. Durante esta época se asocia con **Jeff Jones**, **Mike Kaluta** y **Bernie Wrightson** en lo que será el mítico ***"Studio"***. También realiza las tiras de otro héroe bárbaro, ***"Mandro"***, en este caso para la película de **Oliver Stone**, ***"La Mano"***.

A partir de los 80 vuelve a trabajar con cierta frecuencia en revistas como ***"Star Reach"***, ***"Pathways of Fantasy"*** y ***"Epic Illustrated"*** (de **Marvel**). En 1984 decide regresar definitivamente a los comics y realiza junto a **Tom DeFalco** y **Herb Trimpe** la serie limitada ***"El Hombre Máquina"***, en dicha serie trabaja al principio sobre los bocetos de **Herb Trimpe** (parece que después de tantos años se consideraba un poco "oxidado"), realizando el dibujo, entintado y color. La serie, a pesar de su calidad, no logra dar el empuje suficiente al antiguo personaje de **Jack Kirby**. En esta época también realiza el ***"Marvel Fanfare"*** numero 15, dedicado a ***"La Cosa"***.

A continuación vienen ciertas colaboraciones con **Chris Claremont** y sus colecciones de mutantes, así realiza a lo largo de 1985 y 1986 los números 186 y 198 de ***"La Patrulla X"***, protagonizados por **Tormenta** (***"Lifedeath I*** y ***II"***), en los que demuestra un prodigioso uso del entonces primitivo sistema de color Marvel, también colabora con Claremont en los números 205 y 214, varias cubiertas para ***"Los Nuevos Mutantes"*** y el entintado de varias páginas de ***"Alpha Flight/Patrulla X"***, dibujadas por **Paul Smith**. Después realiza varias historias para la revista ***"A1"*** (fuera de **Marvel**), ***"Iron Man"***, etc., hasta realizar en 1991 ***"Arma X"***, dentro de la colección ***"Marvel Comics Present"***. **Smith** quería contar alguna historia de **Lobezno** (especialmente tratando el tema de las garras del personaje) y se interesa por hacer una serie de reducido número de páginas. Se embarca durante dos años en realizar esta serie (durante este período sufre un accidente automovilístico que, sin duda contribuye a demorar el proyecto). ***"Arma X"*** es un trabajo personal, se encarga de todas las funciones (escritor, dibujante, entintador, colorista y productor). El guión, sin ser complicado, es efectivo, llevándonos al que fuera cambio crucial en la vida de **Lobezno**. El problema fue que, al no seguir fielmente la "continuidad **Marvel**", el escritor **Larry Hama** tuvo que hacer ciertos cambios en la serie regular de **Lobezno** para que todo encajase. Tras esto, **Smith** deja **Marvel**.

Al poco tiempo, **Bob Lyton** (el entintador más carismático de ***"Iron Man"***) le propone trabajar en la compañía independiente **Valiant**. **Jim Shooter**, el fundador de la compañía, tiene problemas para contratar artistas debido a su anterior gestión en **Marvel**. Acepta realizar, junto a **Jim Shooter** y **Bob Lyton** unas historias cortas que aparecieron en ***"Solar, Man of the Atom"*** (números 1 al 10). Estas historias conformarían ***"Alpha y Omega"*** y se refieren al origen del personaje principal del comic. También realiza un número de ***"X-O Manowar"***, serie para la que diseña los personajes. Poco después, nuevamente junto a **Jim Shooter** y **Bob Lyton**, crea ***"Unity"***, el primer crossover de **Valiant**. Paralelamente realiza ***"Archer y Armstrong"***. También contribuye mediante numerosas portadas y tres números de ***"The Eternal Warrior"***. Con el despido de **Shooter** es nombrado Editor en Jefe de la editorial; se lo pasa bien con los jóvenes valores pero no tanto con los directivos, tras un año negociando su contrato se marcha (la editorial, por cierto, aumenta las ventas).

Su siguiente destino será la editorial **Malibú**, concretamente su recién creado ***"Ultraverse"***. Junto con el Editor en Jefe, **Chris Ulm**, crea ***"Rune"***. En este personaje se basa la parte mística y oscura del ***"Ultraverso"***, Rune es un vampiro que se está muriendo de cáncer. Abandona poco después **Malibú**, tal vez debido a la compra de esta editorial por **Marvel**, aunque la realización de una portada para el especial ***"Rune/Estela Plateada"*** no refuerza esta tesis.

Sus últimos trabajos son para **Image** y **Marvel**. Para la primera compañía ha realizado el número uno ***"Wildstorm Rising"*** y varias portadas para el cruce de colecciones pertenecientes a **Jim Lee**. Para **Marvel** ha realizado el ya comentado antes ***"Conan vs Rune"***. Cabe señalar que el número de ***"Wildstorm Rising"*** es el primer proyecto del **Windsor Smith Studio**, al que seguirán títulos como ***"The Freebooters"***, ***"Young Gods"*** y ***"The Paradox Man"***.

**Barry Windsor Smith** se ha convertido en un sinónimo de calidad, pocas obras de las que ha hecho se pueden calificar de prescindibles (fundamentalmente en **Valiant**). A pesar de todo le falta por realizar una gran obra completa, algo que alcance la repercusión que hasta ahora solo ha conseguido en ***"Conan el Bárbaro"***.

ROBERTO RABASOT

En la evolución estilística del autor londinense podemos destacar un factor importante: La unión entre el estilo y la temática (refiriéndonos con esto último no a la historia de base sino al entorno utilizado).

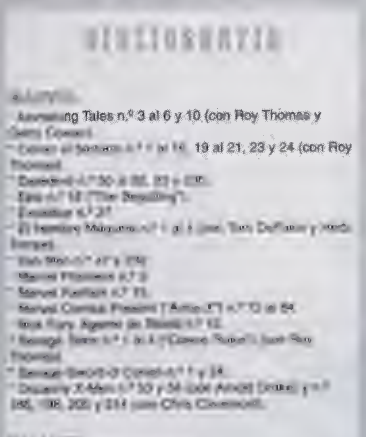
En **Smith** hay fuerza y dramatismo, ahora bien, no ya la fuerza física y tangible, el poder del trazo de **Kirby**, externo al personaje, más corporal y situacional. En él esta fuerza o intensidad es interior, sus personajes "brillan", por así decirlo, y parecen escrutar el mundo desde sus claros e intensos ojos. Es el poder del sentimiento.

En sus creaciones ambientales parece esforzarse en trasladar ese estado interior de los personajes al ámbito por el que se están moviendo. En resumen cuando hablamos de las influencias artísticas que permitieron a **Barry** evolucionar desde el **Kirby** constructivista a su estilo inconfundible, no hay que mirarse a su aspecto formal. Existe también un aspecto ideológico de fondo, que va unido a la forma y ambos son interdependientes.

¿Qué influencias son esas? En una palabra el Romanticismo. Como movimiento literario y cultural de comienzos del siglo XIX con **Lord Byron**, **Stendhal**, **Larra**... propugna el yo interior, la rebelión propia y universal frente a las grandes verdades del amor y de la muerte, a través del sentimiento, la libertad, la pasión... Hay un deseo nostálgico por un pasado ideal, el paraíso perdido que se relaciona con el exotismo, el infinito, la noche, el sueño... En los pintores románticos británicos se priman facetas como lo irracional y la literatura medieval y fantástica: La Magia. Así tenemos **Cozens**, **Turner** y, principalmente, **William Blake**.

La última fase del romanticismo pictórico británico, ya a mediados de siglo vendrá dada por la escuela de los Prerrafaelistas (**Rossetti**, **Burne-Jones**, **Morris**, **Ruskin**) que asumen lo anterior y lo simplifican en busca de "la pureza de antaño". En estos autores, como en Mucha o en la escuela vienesa de fin de siglo, la afición por el detalle y la idealización de formas naturales y arquitectónicas, que a veces se confunden (torres góticas que son árboles petrificados, bosques profundos que son tan simétricos como los jardines de Versalles...). Todo ello, junto con la expresión melancólica o reflexiva de las figuras humanas están al servicio de ese fin.

En **Barry Smith** sucede exactamente lo mismo. ejemplo claro de ello son las primeras páginas del n.º 100 de ***"Los Vengadores"***, aunque también se observa en su ***"Conan"*** y sus trabajos de ilustración para **GPB**, o en el ***"Studio"*** en los 70.


BIBLIOGRAFIA

Amazing Tales n.º 3 al 6 y 10 (con Roy Thomas y Gerry Conway)

Conan el Bárbaro n.º 1 al 10, 19 al 21, 23 y 24 (con Roy Thomas)

Daredevil n.º 50 al 55, 93 y 94.

Epic n.º 1 al 12 ("The Beguiling").

Excalibur n.º 27

El Hombre Maquina n.º 1 al 3 (con Tom DeFalco y Herb Trimpe)

Iron Man n.º 47 y 154

Marvel Premiere n.º 3

Marvel Portfolio n.º 15.

Marvel Comics Presents ("Arma X") n.º 70 al 84.

Nick Fury, Agente de Shield n.º 52.

Savage Tales n.º 1 al 3 ("Comics Scene"). (con Roy Thomas)

Savage Sword of Conan n.º 1 y 24.

Uncanny X-Men n.º 50 y 54 (con Arnold Drake) y n.º 85, 106, 202 y 214 (con Chris Claremont).

Archie y Amalgama n.º 0 al 10.

The Eternal Warrior n.º 6 al 8 (en n.º 1-5 aparecía con el de Archie y Amalgama).

Solar, Man of the Atom n.º 1 al 10 (con Doug Moench).

Unity n.º 0 y 1 (con Jim Shooter y Neal Layton).

X-O Manowar n.º 1

Alf (Flaming) n.º 1 y 2 (Fantagraphics Comics)

Norman (National Lampoon - Mineo 75).

Punk (Marbuck) n.º 3 al 6.

Sword of Camelot (Aardvark-Vanaheim) n.º 5.

Vampirella (Warren) n.º 1

Wonderful Rising Stranger n.º 1

Además de estos hay que añadir todo un diseminado portadas que ha realizado para un sin fin de publicaciones y cuya lista no hacemos mención de no poseerla. Destacamos Photo de Vampire y Death Romances (con el "extra" extra para entre ellos España, el resto también es extra).

Ahora bien. ¿Qué sucede en los 80? Con su regreso al cómic parece que, manteniendo la forma, varía el fondo. Su estilo es el de siempre, pero cambia la temática. Los bosques de hojas y ramas y los arroyos y piedras han sido sustituidos por bosques tecnológicos de cables, tubos, computadores y antenas. La tecnología moderna y futurista aparece no sólo como telón de fondo, sino como un personaje de importancia capital en sus obras más importantes de los últimos 10 años: ***"El Hombre Máquina"***, ***"Arma X"*** y ***"Rune"***.

Haciendo un mal chiste podemos decir que si **Barry** pasa de ser **Barry Smith** a secas, el obrero del East End con la fuerza de **Kirby**, su estilo cubico del constructivismo, la vanguardia y la proletarización, a ser el aristocrático y decadente **Barry Windsor Smith**, con la nostalgia del pasado glorioso y el gusto refinado, hay tendría que llamar como **Barry *Software* Smith**.

Ahora bien, el unir el estilo pensado para reflejar la belleza interior ligada a lo natural con el futuro de plásticos y microchips produce un resultado, como mínimo, desconcertante. Encontramos belleza y armonía entre esos entramados de tubos catódicos, cables y luces electrónicas, vemos belleza en un entorno industrial cuya estética sólo parece poder apreciarse desde una óptica afterpunk de gusto por el metal y el óxido.

En este tipo de historias la tecnología escapa de las manos de sus controladores, es una amenaza, una monstruosidad que domina al hombre en vez de servirle. ¿Quizá **Barry Smith** se posiciona en contra de ella y a favor de un retorno a la naturaleza y a la armonía con el planeta? ***"Lifedeath II"*** parece ir en ese camino. En cualquier caso no logra (si es ese su propósito, lo cual dudo bastante) conseguir que nos parezca amenazante ese mundo, ya que sus dibujos son tan "bonitos" que no puede existir repulsión, sólo agrado. Así sus cyborgs de ***"Lobo herido"*** no son "terminators" repugnantes sino, casi, casi, estrictos guardas suizos. De todos modos este centrarse en el ámbito tecnológico parece restar fuerza a las posibilidades gráficas del maestro. Así en ***"Rune"***, destaca más el flash-back del principio, en el que con gran economía de medios (viñetas verticales descriptivas a lo **Frank Miller**) nos sumerge en una arcana civilización africana, que todo el resto del cómic con gran profusión de splash-pages en donde el vampiro se encuentra, sin duda, como pez fuera del agua.

# BATMAN Y LOS ELSEWORLDS

## I. UNIVERSO DC

Con las crisis llegó la unificación del antiguo multiverso **DC**. Una sola tierra con un único pasado y futuro y una versión valida y "autentica" de cada personaje. Se hizo borrón y cuenta nueva para dar coherencia e interés con casi medio siglo de historia.

De todos modos, no podemos dejar sentir la impresión de que lo que en general se hizo fueron versiones de los 80 de **Superman**, **Wonder Woman**, **La Liga de la Justicia**, etc., adaptando un tono "oscuro y adulto" o bien autoparódico dependiendo del talante de los autores. La moda era **Frank Miller** y el "dark & grim" o **Keith Giffen** y el juego jocoso. El propio **Ronald Reagan** aparece constantemente. Son maniobras hábiles para acercarse al gusto del momento, pero al mismo tiempo corren el peligro de quedar desfasados con mucha rapidez, en un mundo de modas pasajeras y fugaces.

Y diez años después, en 1995, uno se puede plantear el acierto de dichas conveniencias. ¿Son acaso las versiones de los años 80 mas validas que las de los 60, o las de la Edad de Oro en los 40? ¿Cuál es la real, la auténtica? Como dijo **John Byrne** en ***"OMAC"***, *"borrar el pasado se a convertido en una costumbre"*. Más allá de acercamientos personales del autor de turno o versiones discutiblemente definitivas, lo importante es captar la esencia de estos personajes.

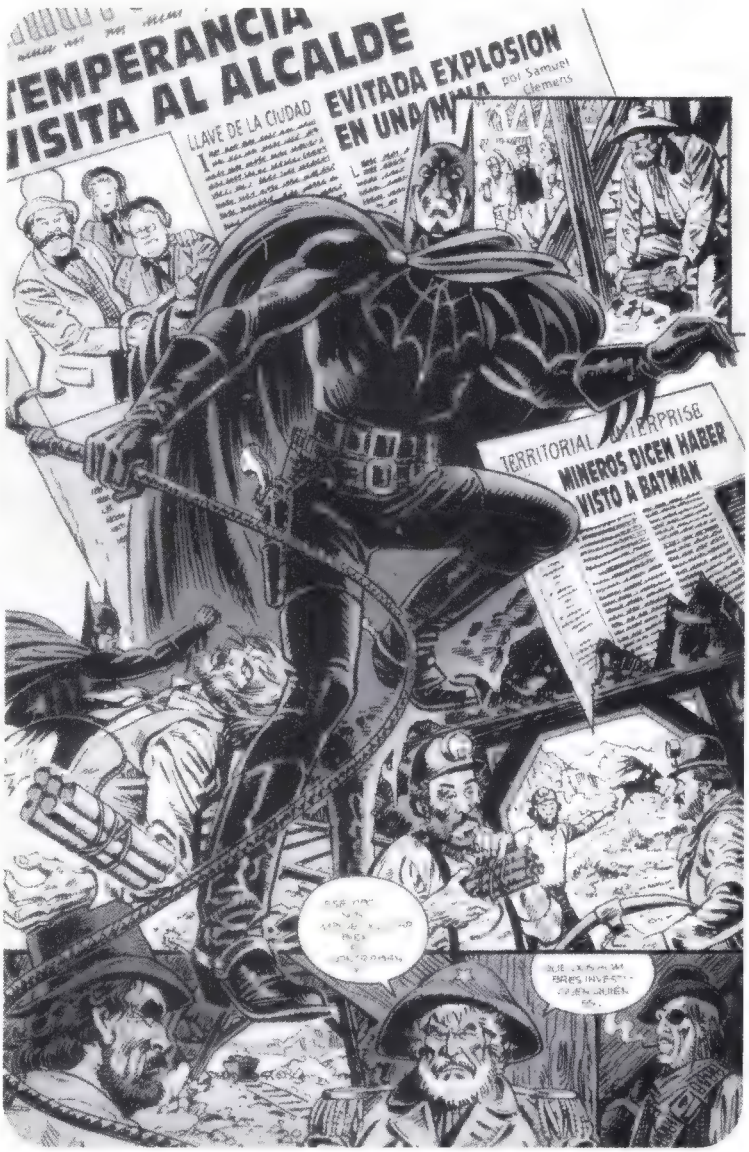
## II. LEYENDAS

En efecto, lo importante en **Superman** y **Batman** (y en menor medida en **Flash**, **Wonder Woman** y el resto) es que son ***mitos***, ***iconos*** de la cultura popular USA. Leyendas en un país que rompió en cierta medida con la tradición cultural europea de la que procede.

En **DC** han jugado con la oposición de sus principales bazas, con el maniqueo juego cromático de la luz/oscuridad de **Supes** y **Bats**. Reforzando ese carácter de leyendas, de fuerzas del bien en principio similares que adoptan caminos divergentes para aplicar justicia y proteger al inocente. Día y noche, cortesía y brusquedad, la cara descubierta y la mascara, todas ellas cualidades que se prolongan a sus respectivos entornos, a las ficticias ciudades en donde actúan: **Metrópolis** y **Gotham City**.

Pero también hay trampa si observamos otra cualidad: humano y alienigena. A primera vista parecería que **Superman** es humano y **Batman** el monstruo. Sin embargo, el primero es más que humano, es un Dios venido de las estrellas para sobrevolar nuestras cabezas y dejar en el cielo azul la estela de sus brillantes colores. **Batman** es un hombre que lucha a ras de tierra y más abajo, en las pestilentes alcantarillas no deja de ser una rata voladora, un animal repelente. **Superman** es un águila, el águila americana. **Batman** no lleva ninguna bandera, es el negro rencor (la bilis vengativa personificada) y ese es un sentimiento universal.

Ambos son leyendas y traslaciones del cruzado y el caballero mítico al entorno americano, pero **Superman** esta acotado en una época concreta: es hijo de una etapa fascinada por el futuro, por un optimismo en los frutos de la tecnología y de la era industrial. **Superman** fija su vista en el porvenir. "Hombre de acero". "Hombre del mañana". **Batman** no. Pero esto no quiere decir que el hombre murciélago pierda validez, no. Al contrario, ese futuro brillante de robots liberando al hombre del trabajo, de naves espaciales surcando nuevos océanos por descubrir en la galaxia, de ciudades ideales y energías limpias, de fin de conflictos y enfermedades ha dado paso a una visión desolada y post-apocaliptica de agobio, masificacion, SIDA, radioactividad, racismo, basuras y genocidio. El miedo a la destrucción nuclear, el miedo a la muerte global ha sido sustituido por el miedo a la vida en un mundo implacable y desigual. Con el poder tecnológico y empresarial cada vez



mayor, controlándolo todo y a todos por los ordenadores y la ingeniería genética, antiutopias del tipo ***"Un mundo feliz"*** o ***"1984"*** (parecen posibles e incluso probables). Las mutaciones ya no son cosa de tebeo, sino que las hemos visto en la televisión tras Chernobyl. Un tipo vestido de negro no desentona en este entorno de chatarra y tribus urbanas a lo ***"Mad Max"***. Y siguiendo su filosofía sería más necesario que nunca, ya que el "progreso" no elimina la violencia sino que la incrementa.

## III. BATMAN

Por tanto, el mito de **Batman** posee una clara ventaja sobre **Superman**: su gran versatilidad espacial y temporal. **Superman** cobra sentido en una **Metrópolis** avanzada y brillante, en un futuro de progreso real. **Batman** pertenece a todos los lugares oscuros y nocturnos y a todas las épocas. Como hemos visto no desentonaría en una futura megaurbe del tipo Los Ángeles de ***"Blade Runner"***, pero en principio y **ESTO ES LO IMPORTANTE**, **Batman** pertenece al pasado. Es heredero de una antiquísima tradición popular, de mitos e historias de todas las culturas.

**Superman** fue una idea original, redonda y completa, y por tanto, acabada en si misma e imposible de modificar. **Jerry Siegel** y **Joe Schuster** ya lo dijeron todo, sus sucesores no pueden variar lo inmutable. En la idea de **Batman** de **Bob Kane** no se puede buscar esa originalidad, existe desde el principio un sentimiento de deja vú, de figura ya vista antes.

Así, vemos que proviene de los vigilantes de los "pulps", de los héroes románticos del XIX: **El Zorro**, **El Coyote**..., de monstruos envueltos no solo en capas negras, sino en un aureola de misticismo, romanticismo y soledad. **El Fantasma de la Opera**, **Drácula** y los vampiros, los caballeros templarios...

**Batman** posee pues, tres características principales: el superhéroe, el vigilante y el lado místico.

- **El superhéroe**. Integrado en un mundo repleto de hombres y mujeres con poderes extraordinarios y vistosos disfraces con los que **Batman**, a pesar de ser humano (aunque un humano excepcional), mantiene una relación de poder y superioridad. así, es la figura paterna o de hermano mayor para **Robin** (o los varios **Robin**) y es, o ha sido, líder estable de **Los Outsiders**, **La Liga de la Justicia**, etc., y circunstancial en coyunturas de crisis como ***"Odisea Cósmica"*** o ***"Millenium"***.

- **El vigilante**. Es el señor. El dueño de su territorio, la ciudad de **Gotham**. Mantiene la paz y el orden en su gran urbe junto a, o por encima de (y a veces en contra) la policía. Su sombra planea sobre los rascacielos y callejones aterrorizando a los malhechores y reconfortando a los inocentes ciudadanos cumplidores

de la ley (ejem). En definitiva, es un vigilante urbano en el más amplio sentido de la palabra. y además, detective.

- **El lado místico**. La magia, la religión, la fuerza de voluntad, la aureola de misterio, sus enemigos recurrentes, payasos teatrales de mente retorcida y semblantes deformados por los vertidos tóxicos de las industrias, encerrados, tanto en un terrorífico manicomio victoriano, como en sus propios mundos infantiles y macabros, extraídos de un hipotético ***"Alicia en el País de las Pesadillas"***. Los seres inexplicables, los otros hijos de la noche y la herencia medieval e indigena: mascaras, druidas, vudú, demonios...

Esta tercera característica ha sido explotada en ***"Leyendas de Batman"***, la colección nacida en 1989 al amparo de la exitosa y visualmente barroca película de **Tim Burton**. Por otro lado, la colección es heredera del espíritu "milleriano" y mas concretamente de ***"Batman Año Uno"***, si bien **Frank Miller** obvia totalmente esa faceta en sus comics (exceptuando, quizá, la "señal" del padre muerto a **Bruce Wayne** cuando un murciélago rompe el cristal) y se centra en la violencia urbana, hasta el punto de ser la policía los malos y los políticos corruptos, y **Batman** no machaca mafiosos o navajeros, sino a los antidisturbios (claro que cosas así solo se las dejan hacer a **Frank Miller**). Pero, incluso eso, vuelve a colocar al personaje dentro de su tradición. Es un justiciero independiente contra la ley establecida, un **Robin Hood**. O el final de ***"Batman Dark Knight"***: cabalgando en medio del caos, lidera a las masas esclavizadas (alienadas por la televisión) de jóvenes "punks" y "skins". Es un libertador, un caudillo para la población desesperada, casi un Mesías.

En definitiva; ni siquiera **Frank Miller** puede desprenderse de esa aureola porque esta implícita en el personaje, de manera similar al hecho de que las portadas sean siempre las mismas (su capa ondeando al viento en jirones, el trueno o la luna de fondo) pero con infinitas variantes. Porque la gracia de éste héroe está en buscar lo nuevo, a través de lo viejo, en lo de siempre, hacer variaciones mil de lo ya conocido. ¿Cuántas veces, sino, hemos visto repetida la escena del asesinato de los padres? ¿Alguien sabe reálmente que aspecto tenia la madre; era rubia, morena, joven, mayor, con o sin gafas?.

Otro ejemplo sería si habláramos de religión, trascendencia y muerte. El autor USA que nos vendrá a la cabeza es **Jim Starlin**. Entre el 87 y el 89 se ocupó de los guiones del hombre murciélago. En la colección regular ensayó otros derroteros arguméntales, más detectivescos, y de un tufillo político que no nos molestaremos en comentar. Aun así, trató sus temas favoritos en la miniserie ***"The Cult"***, con una secta fanática que lograba comerle el coco al indestructible héroe. Un tema este, el de las sectas destructivas, que, como suele decirse, esta de candente actualidad.

## IV. OTROS MUNDOS

**DC** lanzo en 1990 esta línea, en la que sus héroes vivirían sus aventuras en ***"Otros Mundos"*** (***"Elseworlds"***), manteniendo la esencia de lo que hemos descrito, el

carácter de leyenda. Los aparentes otros mundos (no mundos alienigenas, se entiende, sino otras tierras) son solo ambientaciones narrativas y visuales, contextos diferentes al real, pero muy similares a la vez.

La línea se basa casi exclusivamente en **Batman** por ser el mito mas adaptable y versátil, como ya se ha visto, y por ser el de carácter mas popular y emblemático de la **DC** postcrisis, tras algunos comics de culto (***"Batman Dark Knight"***, ***"La Broma Asesina"***, ***"Arkham Assylum"***) y tres taquilleros films.

En esta línea, estos comics han sido calificados de What If...? de lujo, al ser su formato el llamado *prestigio*, novelas gráficas, etc. Últimamente también Anuales y algunos especiales normales aparecen con la estrellita logotipo característica. En cuanto al aparente esfuerzo de originalidad que plantea el desarrollar ***"Otros Mundos"*** en un comic, observamos que nos es tal analizando esta nueva clasificación de comics ***"Elseworlds"***.

1.- **La historia se desarrolla en el pasado**. No hay otros mundos; es el nuestro, solo que en una época anterior. El objetivo es que, **Batman**, aparezca rodeado de ambientaciones, iconos y personajes históricos conocidos y que él mismo sea parte de esa ambientación y por tanto, un personaje histórico más. Una suerte de team-up entre el hombre murciélago y mitos reales ya desaparecidos. El primer comic de este tipo, de 1989, y cuyo éxito propicio la continuidad de la línea fue ***"Gotham. Luz de Gas"***, escrito por **Brian Augustyn** y dibujado por **Mike Mignola**. La historia nos sitúa cien años atrás, en 1889, en una **Gotham City** victoriana, como indica el titulo (iluminada por la luz de gas). El enemigo, claro está, no podía ser otro que **Jack el Destripador**; que resulta ser el asesino de los padres de **Bruce Wayne** y, por tanto, el desencadenante de la existencia de el **Señor de la Noche**. además aparece el mismísimo **Freud** haciendo un ensayo de psicoanálisis con el joven **Wayne**. Su continuación (entendiéndose continuación como otra aventura posterior de ese mismo **Batman**, cien años atrás al real) es ***"Amo del Futuro"***. Nos sitúa en 1891 con el tema de fondo de las exposiciones universales, y un villano en la línea de los científicos locos a lo **H. G. Wells**, que pretenden dominar el mundo desde sus hipersofisticados dirigibles. En esta ocasión el guionista vuelve a ser **Brian Augustyn** y el dibujante **Eduardo Barreto**. No seria de extrañar que nos obsequiasen con mas aventuras de este **Batman** de fin de siglo (del XIX) enfrentándose a anarquistas o a cualquier otro villano, o villanos, de aquellos tiempos.

***"El Azul, el Gris y el Murciélago"*** se nos presenta en el año 1863, en plena Guerra Civil Americana. A un **Batman** sosías de **El Llanero Solitario** le acompañan

toda la parafernalia y luminarias del "Far West": **Buffalo Bill Cody**, **Will Bill Hitcock**, **Mark Twain**, los franceses en México, los indios, los confederados, los buscadores de oro, los tahúres, los forajidos, la no tan inocente dama y su carabina (no fusil), etc., etc., etc. ¡Vamos, es que no falta ni la Policía Montada del Canadá!. La portada, eso si, es tan bonita como delicada.

Annual 93 de ***"Detective Comics"***. Siglo XVII. El Caribe. **Batman** pirata y el **Joker** otro pirata pero mas malo.

***"El Taller del Diablo"***. Año 1909, la época elegida, con **Gotham** industrializándose, es una excusa para que se produzca el encuentro entre los dos mejores escapistas del mundo: **Bats** y el gran **Houdini**. Juntos se enfrentarán a unos decadentes aristócratas europeos que resultarán ser... (el argumento es de **Howard Chaykin**) chupadores de sangre. Pinta de forma oscurantista y truculenta, **Marc Chiarello**.

2.- **La historia en sí es alternativa**. Y no el mundo, ya que no puede distorsionar la oficial y única del **Universo DC** (narrada por **Marv Wolfman** y **George Pérez**), así por ejemplo tenemos, ***"La Edad de Oro"***. Cuatro prestigios con la revisión postwatchmenniana del fin de **La Sociedad de Justicia Americana**. La historia es realista, dentro de lo que cabe, mediante su inserción en el periodo conocido como "la caza de brujas" y es, desde luego, bastante mejor que la ridiculez "oficial a cargo de **Roy Thomas**.

En cualquier caso, esto nos hace pensar que cualquier historia alternativa, bien del pasado o del futuro, hoy en día serian machacadas con el sellito a pesar de no tener nada que ver con el concepto originario de la línea. Sin ir mas lejos, el ***"Batman Dark Knight"***, ya que es un futuro alternativo para **Batman** y, en general, para todos los héroes **DC**. Un futuro, por otra parte, que ya no puede cumplirse "oficiálmente", al haber variado su pasado (nuestro presente), por ejemplo, con la existencia del tercer **Robin**, **Tim Drake**.

Ídem para ***"Robin 3000"*** o para el **Batman** de dentro de cien años de ***"Justicia Digital"***, aunque esta historia es heredera de la continuidad del mito actual. Y, además, cualquier futuro que se pueda imaginar será necesariamente y por definición alternativo.

Otro caso es el de la novela gráfica ***"Batman/Drácula: Lluvia Roja"***. En principio es un team-up más, ahora bien, el **Batman** de esta historia no puede ser el "oficial", ya que acaba convirtiéndose en vampiro, algo predecible, considerando la propia naturaleza del personaje y la moda actual de vampiros "buenos": **Drácula** de **Francis Ford Coppola**, **Louis** de **Anne Rice** (y **Neil Jordan**). Por tanto es el **Batman** de otro mundo y ese mundo, esa **Gotham**, solo se diferencia de la "real" en que es algo más tenebrosa arquitectónicamente, y en que sus cielos están teñidos de rojo debido a una especie de lluvia ácida. En fin, simples detalles que no bastan, a mi parecer, para tildar a este entorno de "otro mundo". La autentica razón de incluir el libro en el sello, es la viñeta final y por consiguiente, es la historia la que crea el mundo alternati-

vo y no viceversa, que es como debería ser.

También es significativo el intercambio de roles. Así en el prestigio ***"Balas Ardientes"***, **Superman**, bebé recién llegado a la tierra, es recogido y adoptado, no por los **Kent**, sino por los **Wayne**. Tras pasar el inevitable trance del asesinato de los padres, se convierte en un **Batman** justiciero, pero con los poderes sobrehumanos provenientes de **Krypton**. Esta premisa puede dar juego, pero rápidamente vemos cierta falacia. Estamos en **Gotham** y sin embargo la periodista audaz no es **Vicki Vale** sino **Lois Lane** y el poderoso y malvado industrial, **Lex Luthor**, acaba convirtiéndose en el **Joker**. O sea, los personajes de reparto y villanos de los comics de **Superman** también adoptan el rol de los comics de **Batman**. Aquí no hay lógica posible, sino un guiño al lector que conoce y se mueve a la perfección por el entramado de sus personajes favoritos. Al final de la historia, **Superman** se convierte en el personaje amable y emblemático que siempre debió ser. La moraleja del comic es, pues, que **Superman** solo puede ser **Superman**, pase lo que pase, ya que, como se ha descrito es un mito redondo e inmutable, sin fisuras.

3.- **El auténtico "Elseworlds"**. En donde sí existe otro mundo distinto en su historia, cultura y características, al que conocemos. Ahora bien, crear todo un entorno alienígena en la propia Tierra, usando retazos de elementos familiares, es una tarea con no poca dificultad, y en realidad, se constata únicamente el tratamiento de dos variantes temáticas, ambas derivadas del genero literario fantástico.

- ***Un mundo mágico***. Sobre una base de fantasía mágica (tipo ***"El Señor de los Anillos"***) que describen un mundo irreal, en donde las leyes físicas comparten lugar con los sucesos y criaturas más asombrosas, se añaden toques de otros subgéneros, como la "espada y brujería" y el terror gótico.

Es el caso de ***"Joker Oscuro: La Selva"***, en donde el mundo conocido es un gran bosque, la selva, de árboles gigantescos amenazados por la maldad pura del brujo **Joker** y sus monstruosas tropas de orcos. Sólo la alianza de los habitantes de una pequeña aldea, liderados por **James** (transposición del comisario **Gordon**), con la bestia semihumana, **Batman**, podrán salvar la situación. En el aspecto gráfico decir que hemos visto mejores y más acabados trabajos de **Kelly Jones**, dibujante heredero del toque **"Wrightson"**, que realizo asimismo la ya comentada ***"Batman/Drácula: Lluvia Roja"***.

Un mundo a la vez tecnológico y mágico, con una **Gotham City** de arquitectura delirante, cuyos habitantes disfrutan en grandes pantallas de televisión de los terribles duelos entre los dos sumos hechiceros, **Joker** y **Batman**, como si de partidos de fútbol se tratasen, aparece en el serial del **Joker** de ***"Showcase 93"***, dibujado por el francés **Chris Alamy** (aquí publicado en un especial). no es un ***"Elseworlds"***, ya que al final todo resulta ser un sueño alucinatorio del **Joker** "real", pero para el caso cumple la misma función.

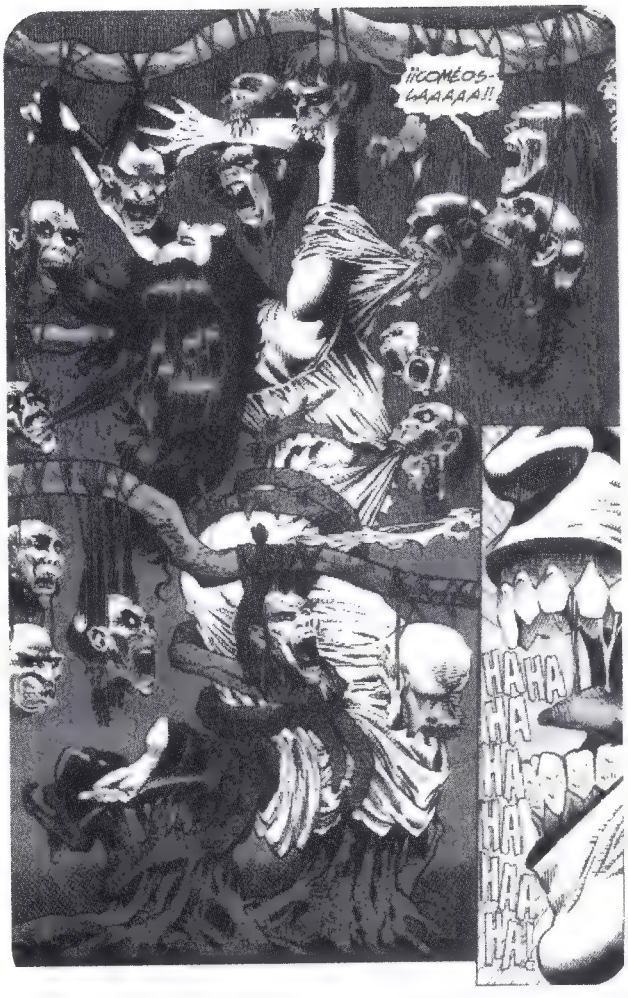
- ***Ucronia***. Palabra mezcla de utopía y cronos (tiempo). Subgénero fantástico que propone un juego alternativo con los hechos reales del pasado. La historia tal y como la conocemos cambió en algún momento, ya que un hecho determinante ocurrió al revés y por tanto, afectó al futuro creando otra línea temporal divergente.

En el caso de **Batman**, la ucronía aparece en el sensacional prestigio ***"Terror Sagrado"***, que sin duda es el mejor de los ***"Elseworlds"*** publicados hasta el momento. El hecho puntual que hace cambiar la historia de este otro mundo no es una guerra o un gran acontecimiento, sino que lo focaliza en una sola persona.

En ***"Terror Sagrado"*** se narra como **Oliver Cromwell**, el dictador puritano ingles del siglo XVII, logró sobrevivir a su enfermedad (que en la realidad acabo con él) y afianzó su poder en el mundo anglosajón. Como consecuencia, en la actualidad los Estados Unidos son una nación fascista dominada por el fundamentalismo religioso protestante y la presunción de superioridad de la raza nórdica. Simplemente lo atractivo de esta premisa argumental hace subir enteros la cotización de este tebeo.

Es sorprendente, por ejemplo, que un tebeo USA se vea como los **Wayne**, padres de **Bruce** y ambos médicos, practiquen abortos a las pobres muchachas negras y chicanas que no posean ningún tipo de cobertura sanitaria y que sea su pertenencia a la Resistencia (los terroristas) la causa de su muerte violenta,

mediante una ejecución encubierta por parte del Estado y no por el manido asesinato a manos de un ratero de tres al cuarto. Además, **Alan Brennert** reflexiona sobre la visión simplista y maniquea que de el bien y el mal contienen estos comics de superheroes: en ***"Terror Sagrado"*** no hay un malo disfrazado ni es visible una mano ejecutora; el mal está en el sistema, no en una sola persona. Tal y como narraba **Sam Hamm** en ***"Justicia Ciega"*** a través del personaje de **Ducart**: *"el verdadero mal (no los malos) no aprecia la teatralidad. Los enemigos de **Batman** no son solo bufones traviesos con su papá que le mantiene entretenido y alejado de la realidad"*. Cuando **Batman**, desengañado con el mundo y con sus principios religiosos se rebela contra la autoridad, no logra encontrar ningún **Kingpin** en la cúspide del rascacielos del poder, sino que es el propio Estado, la forma de gobierno, la que está corrompida y por tanto, su única salida es una guerra sin esperanza ni fin contra el sistema.




Por si fuera poco, aparecen otros superhéroes **DC** que en este mundos debido a sus extraños poderes, son cobayas para un doctor **Mengele** alternativo que resulta ser judío, en un guiño irónico y terrible. El judío, miembro de una raza inferior controla y extermina a los rubios y potentes superhombres americanos. El propio **Superman** ha muerto a manos de la kryptonita y es una estatua, un Cristo verde/Mesías venido del cielo y sacrificado que se convierte en un símbolo de esperanza para los oprimidos.

Que se puedan extraer múltiples lecturas de un tebeo es algo notable, pero aun más si ese tebeo es de superhéroes, ya que a este genero solo parece exigírsele (sobre todo últimamente con el fenómeno **Image**) una sucesión de puñetazos y machos y hembras en bikinis fluorescentes. Desde luego, la historia de **Alan Brennert** (uno de los guionistas de ***"La Ley de los Ángeles"***) posee esa complejidad, sin dejar de ser simple y directa historia clásica con el típico planteamiento, nudo y desenlace.

En cuanto al dibujante, decir que este mundo fanático y oscuro le proporciona a **Norm Breyfogle** la oportunidad de diseñar una **Gotham** plagada (como su nombre indica) de torres góticas y rascacielos catedralicios, de barrios altos y ghettos infames dominados por las omnipresentes cruces. Sin duda **Breyfogle** es un gran dibujante escénico y dinámico, pero no menos cierto es que la cadencia mensual de un comic-book de colección le obliga a resumir su trazo; con lo cual solo disfrutamos prácticamente de sus ágiles y escorzados bocetos, a veces no muy bien entintados. Con más tiempo de elaboración y en otros formatos, como se ve aquí o en la novela gráfica ***"El nacimiento del Demonio"***, el hombre da bastante más de sí.

## V. CONCLUSIONES

Por estas razones, ***"Terror Sagrado"*** es el ejemplo de como se puede hacer bien un comic ***"Elseworlds"***. O sea, esta premisa de mundos alternativos es atractiva y abre cantidad de posibilidades, pero así mismo hay que andar con tiento a través de ella, de lo contrario se podría caer en lo ridículo, cosa muy posible incluso dentro de un genero a priori absurdo como es el de los "tios-cachas-en-pijama-dando-saltos-por-las-azoteas".
Ridiculeces, por ejemplo, ***"El Azul, el Gris y el Murciélago"***. No solo es que sea una excusa para meter a saco todos los personajes del oeste americano; es que **Batman** no pinta nada en esos desiertos y esto es bastante evidente. Ni oscuridad, ni jungla urbana, ni nada de nada. Para hacer bien un comic así, hay que comenzar creando una premisa coherente, después un mundo o un pasado que no desentonen con el personaje o viceversa y por ultimo, pero no por ello menos importante, una historia que nos cuente algo y que no sea sólo una mera escusa planteada para explotar la ambientación elegida.

Porque vemos que tampoco ha habido mucho riesgo que digamos en los pasados elegidos: son recientes y los conocemos por las películas o la literatura. Esto es, los finales del siglo XIX no nos son para nada ajenos y de todos modos si el personaje se creo en 1939, tanto da que actúe hoy día, en 1995 que en 1883, cincuenta y seis años atrás o adelante. Otra cosa sería un pasado lejano o un mundo extraño cuya aceptación podría resultar más problemática para el lector medio del hombre murciélago.

De cualquier modo, me parece que esta línea se ha afianzado como una parte visible y porcentualmente importante de la oferta de los comics **DC**, junto a los del tradicional y mayoritario universo superheroico, la sección de terror y fantasía para adultos, ***"Vértigo"***, y los toques paródicos del tipo ***"Lobo"*** y, en menor medida, el sello ***"Paradox Press"***.

Es muy sencillo criticar a un autor famoso, triunfar en un medio facilita todo tipo de improperios hacia el artista en cuestión. Se lleva la estética del fracaso: *"qué gran artista tan poco apreciado por el publico"*, *"es un genio incomprendido, un adelantado a su época..."*. Si el autor en cuestión se convierte en un best-seller las cosas cambiarán ineludiblemente.

Con todo esto no quiero decir que la envidia hacia los triunfadores por parte de los arquetípicos "críticos resentidos" sea el único factor que explique el alud de criticas negativas que el *"Spawn"* de **Todd McFarlane** ha recibido, pero no hay duda que ha influido en gran manera.

La marcha de **Marvel** por parte de los autores fundadores de **Image** es interpretada en la actualidad como una mera operación mercantilista, sin otro fin que el mero aumento de las nóminas del grupo de dibujantes tránsfugas. Ahora se obvian los riesgos que supuso el experimento **Image**, la firma no las tenía todas consigo, otros autores, en su momento tan grandes como **McFarlane** -estoy recordando el caso de **Neal Adams** y su **Continuity Comics**- fracasaron en la autoedición. Si ahora **Image** no fuese más que un recuerdo, los autores tachados de codiciosos serían reconocidos como "valientes defensores de los derechos de autor" frente a la arrolladora maquinaria de las grandes compañías.

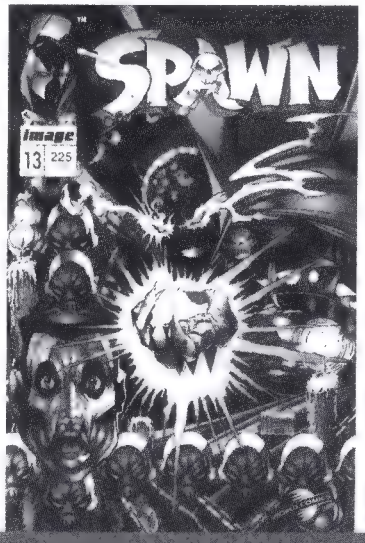
Esta claro que la salida de **Marvel** por parte de **McFarlane** estuvo motivada tanto por un deseo de controlar estrechamente su producción, como por el deseo de hacer algo original e innovador, que se saliese del estrecho marco de los superhéroes al uso. ***"Spawn"*** tiene tanto de comic de superhéroes, como de comic de terror o de fantasía.

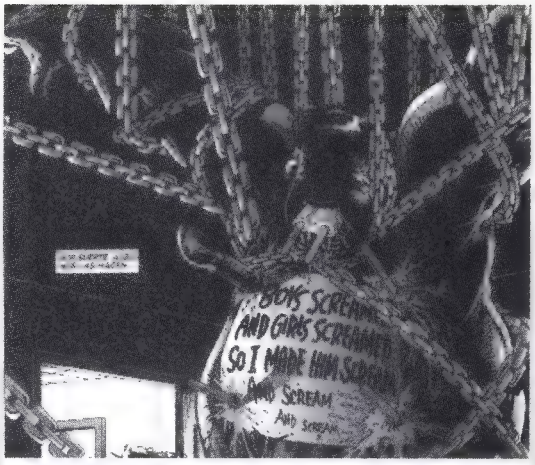
La seriedad del proyecto se puede comprobar al repasar la colección: ha salido con una puntualidad más que aceptable teniendo en cuenta las múltiples tareas que, desde el momento en que te embarcas en una editorial propia, tienes. El guión, el dibujo y el entintado han sido realizados por el propio **McFarlane** en la mayoría de los casos, siendo sustituido en su momento por autores de la talla de **Moore**, **Gaiman** o **Miller** a los guiones o **Capullo** en el apartado gráfico.

Ya desde el primer numero sorprende agradablemente la evolución en el estilo de **McFarlane**, si en ***"Spider-Man"*** abusaba totalmente del barroquismo, la raya por la raya, la truculencia barata... ahora parece haber abandonado todas esas muletas efectistas que le catapultaron al estrellato para preocuparse más por el qué y el cómo en su obra, sin por ello olvidar la espectacularidad tan grata para sus lectores.

Obviamente influenciado por la narrativa de **Frank Miller** -como tantos otros autores, americanos y europeos- **McFarlane** nos presenta una historia negra, faústica, en la que la acción no esta reñida con el drama.

## UP



## DOWN

***"Spawn"***, sí, ya lo conozco: un asesino profesional a sueldo de su gobierno (un patriota) muere dejando desconsolada viuda (snif). Al muy sinvergüenza un diablo que pasaba por ahí le ofrece volver a la tierra a cambio de nada. Él, que no debe ser muy listo, acepta, y el diablo le engaña (sorpresa y segundo snif). El pobrecito vuelve convertido en una especie de amnésico superhéroe (versión *"oscuro y con capa"*). Poco a poco va recuperando su memoria y aprendiendo a controlar sus poderes. Así descubre que su mujer se ha vuelto a casar (tercer snif) y que tiene un hijo (cuarto snif), lo que viene a significar que él, por muy macho que fuera, era más bien algo impotente (quinto snif, o carcajada, no recuerdo muy bien), para redondear la cosa cada vez que utiliza sus poderes se encuentra más cerca de la muerte (¿de qué muerte?) y cuando logra usarlos para volverse humano sufre la increíble tragedia de convertirse en hermoso y bien plantado blanquito, él, orgulloso afroamericano que lo era (esto no da para mas snifs).

Aparte de esto, el diablo, que aunque es demonio no se fía, coloca a un segundón (**Violator**) para que lo vigile, o eso dicen porque el tío se dedica a pasárselo pipa cargándose mafiosos de la manera más desagradable posible, pasando muy mucho de vigilar a **Spawn** (se pelean alguna vez, eso sí). Como **Violator** ha sido un chico muy malo aparece otra vez el diablo jefe (sí, ese que se parece tanto a **Mephisto**) y le quita los poderes.

Si a esto añadimos un par de capítulos especiales de "sólo peleas", un continuo plagio a **Miller** (si sólo fueran los soliloquios de comienzo de cada capitulo, pase, pero lo de los presentadores de TV es de juzgado de guardia) y una impresionante sequía de ideas (o un no saber salir de los líos que ha creado, que todo puede ser) que le lleva a demostrar que lo mejor que tiene es su talonario para contratar los nombres (en la mayoría de los casos solo paga esos nombres, porque pocos le ofrecen algo realmente interesante) de algunos de los guionistas mas reputados de la industria. De todos ellos solo **Gaiman**, y en cierta medida **Moore**, le ofrecen algo con lo que seguir trabajando (en el improbable caso de que haya entendido las historias que ha dibujado).

Sus historias (si se las puede llamar así) desprenden un sospechoso tufillo reaccionario (nada extraño si contamos con que se alió con ***"Biggun & Mr. LittleBrain"*** **Liefeld**). No sólo nos presenta como protagonista a un asesino orgulloso de su trabajo (si lo hago por el Estado soy un héroe), sino que lleva esto a sus últimas consecuencias cuando preconiza el ojo por ojo (***"Spawn"*** n.º 5) matando con un sadismo realmente poco refinado a un asesino en serie de tiernos infantes. Luego dirán que los dibujos animados japoneses son malos para los niños.

El artículo se acaba y todavía no he hecho referencias al estilo gráfico, a la narrativa (mejor que una splash-page siempre será una doble splash-page) o a la poesía de los textos (*"y ella ¡Oh Dios! es tan guapa/Yo necesite/El dió-sic-./Y acepté./solo podía pensar.../...en ella./Así que prometí./Y él la aceptó./Todo por ella"*. Este es el texto completo de la página 5 del ***"Spawn"*** n.º 1, (ni los **Pecos** consiguieron emocionarme con palabras más bellas).

# FERNANDO DE FELIPE

FERNANDO TARAMCON

Presentar a estas alturas a Fernando de Felipe resulta una tarea tan ardua como inútil. Ardua por la cantidad de obra desarrollada en unos pocos años e inútil, tanto por lo que de redundante tendría esa información para la mayoría de los lectores (de Felipe no es ningún desconocido), como por el hecho de que esta entrevista (creo) se expresa lo suficientemente bien por sí misma. Por lo tanto no intentemos resumir en estas breves líneas lo que durante toda la entrevista no hemos hecho sino atisbar.

- **¿Cúando se despierta en tí el interés por el cómic? ¿Ya desde pequeño hacías dibujos? ¿Es vocación?**
- Sí, tengo encuadernados desde hace la tira de años dibujos y trabajos del colegio, de párvulos. Los volví a mirar hace poco y me daba cuenta de que realmente montaba películas, sin ningún tipo de cuestión narrativa, pero el dibujo era una forma de relato siempre. Son dibujos de cuando tenía cuatro años o así y es fuerte ver que realmente son eso, narraciones, son ilustraciones pero con algo narrativo.

- **Tu formación es clásica en el sentido de que has hecho la carrera de Bellas Artes. ¿Fueron allí tus primeros contactos con la historieta?**
- No, venía de antes, lo que pasa es que lo académico en la universidad de Barcelona de BBAA es justo lo contrario, lo pasé mal precisamente por saber dibujar, por saber dibujar bastante más que la media, a pesar de que mi estilo no era un estilo clásico, era más suelto y muy influenciado por el tema de la historieta, tenía un estilo más cuajado, más personal.

- **Es decir llegaste al mundo de BBAA por la historieta, no al revés.**
- Me plantee hacer BBAA porque pintaba, hacía ilustración, cómics sobre todo, que era lo que más me interesaba. Por esa confluencia hice BBAA.

- **¿Te metiste a BBAA pensando que la historieta podía ser una salida?.**
- Sí, de hecho cuando llegué a Barcelona (soy de Zaragoza) lo primero que hice fue pasarme con el *Book* por las editoriales, y me cogieron una historieta en el ***"Creepy"***, justo antes de que cerrasen la revista. Me compraron una, me apalabraron otra y entonces cerraron la revista.

- **Allí en la universidad entraste en eso que muchos hemos oído hablar y no sabemos exactamente que es: *"Taka de Tinta"*.**
- ***"Taka de Tinta"*** era una revista que llevaba el profesor **Remesar** cuando era moderno, alternativo. Luego renuncia de su pasado de la manera más perra posible. Este hombre hizo un poco de catalizador de mucha gente que había alrededor.

- **Había mucha gente en la revista.**
- Sí, estaban **Padu**, **Brocal**, **Manel Fontdevilla**...; también estaban de alguna manera metidos, aunque no estaban en la facultad, **Beroy** y **Ferry**, también **Montecarlo**, **Montana**...

- **¿Cómo funcionaba la revista?, como una más, o como un laboratorio de experimentación.**
- Bueno hay que tener en cuenta que el que daba la cara era **Remesar**, que tenía un montón de ideas en la cabeza, desde sacarse su plaza de titular hasta reivindicar la asignatura de cómic, de la que después renunció una vez sacada la plaza.

- **¿Existe ahora la asignatura?**
- Sí, pero no la da él ni tiene vinculación alguna con ella. La jugada fue perfecta a ese nivel.

- **¿Pero a vosotros como dibujantes la experiencia sí os sirvió, no?**
- Sí pero no, porque se estableció una especie de extraña conjura. El ***"Taka de Tinta"*** era raro porque por un lado era una revista que se subvencionaba desde dentro de la universidad, con todo lo que ello conlleva, además la cabeza visible de todo el experimento era un profesor; al mismo tiempo al ser Barcelona, al ser BBAA y al ser su carta de presentación tenía que apostar por hacer un producto alternativo, de investigación... paralelo al ***"Madriz"***, que era el referente de la época, la línea clara. Entonces la gente que estábamos allí, estábamos un poco en plan secta, concienciados de que estábamos como abanderados de la vanguardia del cómic. Lo curioso es que al final todos hemos renegado de esa postura. De hecho los primeros conflictos ocurrieron cuando la gente de ***"Taka de Tinta"*** empezó a publicar fuera.
La revista era muy de BBAA muy mirarse el ombligo, lo bueno es que hizo de catalizador, era como un club social de la historieta, éramos como los perdedores de alguna manera, porque allí el cómic estaba como mal visto.
En la revista excepto dos o tres más y yo, que nos interesaban cuestiones narrativas, reales, el resto se colgaba en cuestiones muy metafísicas, muy de experimentación gráfica. Parecía que en el curriculum eso pesaba. Se podía enseñar en los bares de moda... El estar en un grupo, publicar, hacer cómics y hacer un corto.

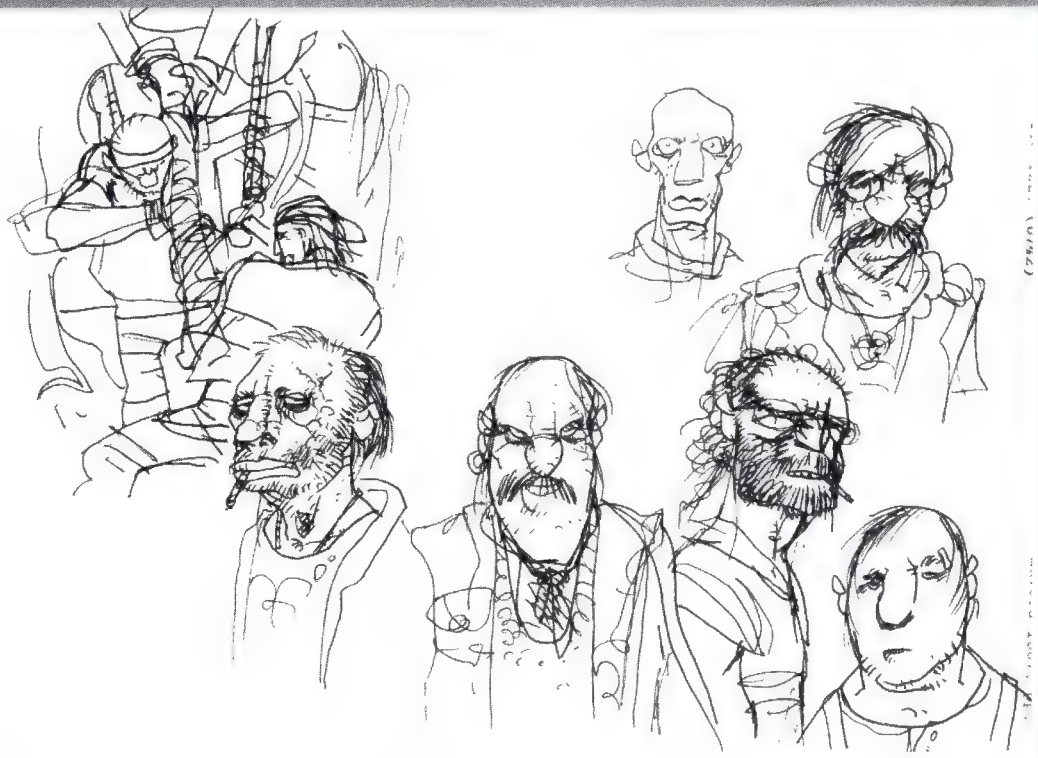
- **A mucha gente le ha servido todo eso para pasar a otros campos: ilustración, publicidad, dibujo animado.**
- Realmente la gente que estaba concienciada con el cómic, los casos de **Montecarlo**, con toda la mala suerte que ha tenido muchas veces, **Ferry**, **Vicen**, el mío propio es una cuestión más de compromiso con el medio, de decir: *"Lo que más me gusta, o una de las cosas que más me gustan es hacer historietas"*, aunque no me pagasen las haría igual, y apuestas por el medio a pesar de que sabes que va fatal, que está como está, que necesita no se sabe el qué.

- **Porque nadie se mete en la historieta esperando ganarse la vida, como pueda pasar con la ilustración o la publicidad.**
- Lo que pasa es que la ilustración y la publicidad da muchísima más pasta que el cómic y es mucho más agradecida, trabajas sobre encargos. De alguna manera tú vendes tu oficio y tu técnica, te desvinculas de lo que haces, no hay una proyección sobre tu obra. En publicidad no hay una mala crítica, o te lo compran o te lo hacen repetir y no hay más, y mientras estés en candelero y estés produciendo correctamente la gente te compra, valora tu calidad y no hay mayor problema. La crítica es el propio mercado.

- **En el cómic no es así.**
- No, en el mundo del cómic, o mejor el mundillo del cómic, no es así; porque es muy limitado, aquí en Barcelona pesa muchísimo en ese sentido.

- **Eso es lo que siempre se cuenta sobre los críticos de Barcelona.**
- Sí, aquí todos se encuentran en el mercado de **San Antonio** los domingos, y en una ciudad de *nosécuántos* millones de habitantes es un poco raro. Por un lado está muy bien porque te puedes encontrar con gente, relacionarte de verdad, pero al mismo tiempo se crean camarillas, rencillas.

- **Pero tú nunca has tenido una crítica mala de ellos.**



- No yo no pero porque como vengo de fuera.

- **A pesar de todo te afectan las críticas negativas.**
- No, ayer **Joan Navarro** me paso una crítica absolutamente destructiva que me hicieron en ***"El Wendigo"*** en el último número. Se metían con ***"McGuffin"***, con ***"Black Deker"***, con ***"Eva Medusa"***, con todo, a saco. Yo me la leí y te puedo asegurar que me la leí de una manera muy positiva porque el primer gran crítico soy yo. Los amigos que me conocen, los que vienen por aquí y me ven haciendo la página y sudando la camiseta ahí, que ven el día que estoy de muy mala hostia porque la página no me esta saliendo, el día que todo el mundo dice *"pero si está bien"*, *"pero mecagüendios, que no es lo que quiero"*, pero tienes que seguir y tienes que aceptar esa página como definitiva. Sabes los altibajos que puedes tener en el guión.
Yo he sido muy consciente de mis errores, fallos, mis limitaciones. Ayer estuve leyendo y releyendo la crítica de ***"El Wendigo"*** e incluso después, cuando me puse a dibujar por la noche, tenía en la cabeza lo que había leído, lo poco que realmente asumía, aunque hay cosas que no me sirven para nada, ¡vaya chorrada!

- **¿Nunca te molestan?**
- Siempre te puede llegar a molestar. Cuando te hablan de una crítica mala sobre lo tuyo siempre te entra el morbo de pensar: *"Ah, que habrán dicho estos cabrones"*, y de repente la lees y dices, bah, pues tienen razón, lo que pasa es que no ha visto esto, esto y esto, que es lo que realmente yo sí veía. No hace falta leer la crítica para que el autor se de cuenta de sus errores.

- **Las obras ¿cómo te las planteas? Muy conceptualmente**: ***"Quiero decir esto"***, **o** ***"quiero transmitir esta sensación"*** **(caso de** ***"El hombre que ríe"***). **Te planteas todo eso muy a priori.**
- No, es un estado que va saliendo. Precisamente el problema de ***"Black Deker"*** es que quizá no había ese estado, soy el primer crítico porque estoy incómodo haciéndola, te lo aseguro, estoy bastante incómodo porque no acabo de sentirla.

- **Apesar de ello estás haciendo la continuación.**
- Sí, sí, estoy haciendo el segundo tomo y tengo que hacer el tercer tomo. Pero tengo idea de tomarme una vacaciones después del segundo tomo para hacer otra serie y luego retomarla para ver si le pillo el punto, porque se me está yendo de las manos.

- **¿No te estará pasando como a Pasqual Ferry con** ***"La ruta de la medusa"*****, que ha pasado un álbum y parece que únicamente has planteado la situación?**
- Ya, pero cuando **Pasqual** me habló del proyecto de ***"La ruta de la medusa"*** lo tenía clarísimo, de la primera página a la última. Yo hoy estoy haciendo dos páginas y no se cómo siguen mañana. Es la primera vez que me pasa.

- **¿Por qué?**
- Es también por una serie de circunstancias personales muy fuertes, con todos estos follones de diferentes frentes, todos ellos muy duros. Verdaderamente ha habido una confluencia de historias ahí extraña. El proyecto yo lo presenté hace tres años: Ellos me pidieron desde Francia un proyecto, entonces yo presente aquello y nunca más se supo durante dos años y cuando llego **Glenat España** me lo ponen delante de la mesa: *"Oye que sí, adelante"*. Claro, yo estaba entonces superputeado con un montón de historias. Yo necesitaba cobrar del cómic para suplir todo el rollo de la plaza que había perdido en la universidad.

- **Para vivir del cómic necesitas publicar fuera.**
- Sí, pero en ese sentido lo tengo muy bien porque publico en todos los sitios importantes: en el ***"Heavy Metal"***, en Francia, en Italia, en Alemania, en Inglaterra...

- **Publicar en EEUU, en uno de tus referentes constantes debió significar algo para tí.**
- En EEUU lo bonito es que sé de gente a la que le ha llegado que para mí es superimportante. Sobre todo gente de cine, que es con lo que estoy ahora más o menos en contacto. Los increíbles lo tienen encima de la mesa y están valorando el poder hacer algo, a nivel de diseño artístico o cosas de este estilo.

- **¿Te gustaría llevar alguna de tus obras al cine?**
- No, estas obras no, están muy pensadas en cómic, de hecho nos propusieron a **Vicen** y a mi hacer ***"S.O.U.L."*** para una serie, no se sabía muy bien para donde. Un magnate de estos, que al final fue un *bluff*. Estuvimos trabajando en el guión y al final lo rehicimos totalmente porque el lenguaje que tenía ***"S.O.U.L."*** era para comic.

- **Siempre has trabajado mucho el diseño del álbum, menos en** ***"Museum"*** **siempre has estado metido en él.**

- Cuando apareció **Glénat** y me propusieron hacer ***"Blak Deker"*** y me propusieron publicar ***"Museum"*** que se iba a quedar sin publicar, porque había cerrado **Toutain** y la suspensión de pagos y toda la historia, de alguna manera pues cedes. Estaba con el agua al cuello, una crisis brutal, unos problemas en ese momento económicos, de futuro, de perspectiva que me angustiaban mucho y me agarré a lo que pude. Y estoy muy contento en **Glénat**. Pero de alguna manera traicioné cosas.

- **¿Cómo fue que Toutain os dejó diseñar vuestros álbumes?**
- Es curioso como **Toutain**, que es de los mas gitanos que hay en el mundo del cómic, nos dio libertad para preparar los libros. En ese sentido ***"El hombre que ríe"*** es un libro de lujo.

- **¿Pero no crees que *"El hombre que ríe"* echó a mucha gente para atrás por su precio?**
- Lo del precio fue un problema de planificación de la editorial. A mí me dijeron sí, sí, sí y sí. Lo del precio lo decidió luego **Toutain** con la distribuidora.

- **¿Y lo de incluir los *"Wocetos"*?**
- Eso salió gratis prácticamente. A mi me hacía mucha ilusión, incluso pensaba producirlo yo para venderlo en plan coleccionistas. **Toutain** lo vio, vio que era baratísimo hacerlo y dijo adelante. Yo estoy muy contento del libro como objeto, es precioso.

- **Igual es el más bonito, pero el diseño de *"S.O.U.L."* parece más complejo. A propósito, ¿qué pasó con la cinta que ibais a dar con *"S.O.U.L."*?**
- Hicimos 200 o así. **Toutain** dio treinta mil pesetas en cintas y las grabé en casa una por una. De hecho quemé el aparato. En la presentación que hicimos se agotaron.

- **La música es una constante en tu obra.**
- Sí, es que soy un músico frustrado, soy un melómano total y absoluto. El problema que tengo es que soy superecléctico, me compro absolutamente todo, de todos los géneros y todos los estilos, y en todo puedo encontrar referentes y cosas que me interesen, que luego puedo plasmar.

- **Pones esa música mientras dibujas.**
- Sí, por ejemplo el problema de ***"Blak Deker"*** ha sido que la música que le convenía era evidentemente música negra, blues pantanoso todo ese tipo de cosas. Entonces no estaba en ese punto, estaba obsesionado con las cantatas de **Bach**. Llevo prácticamente dos años leyendo, escuchando, investigando y estudiando música, historia de la música, es decir música clásica en ratos libre y, claro, era un contrasentido estar dibujando ***"Blak Deker"***, que tenías que estar con marcha y tal y al mismo tiempo estar escuchando otras cosas. Me pasaba lo mismo con las referencias de cine. Lo que estaba yo dando era un curso de doctorado sobre **Tarkowski** y al mismo tiempo venía a casa y me ponía a hacer ***"Blak Deker"***, entonces claro, no te lo crees.
Cuando hice ***"Nacido Salvaje"*** me llegué a grabar la banda de sonido de ***"Apocalipsis Now"*** y me la ponía. Quizás el problema de ***"Blak Deker"*** haya sido ese, ha sido un intento de planificar un producto de forma muy comercial y no sé, tengo que sentirlo en la piel porque sino no me acaba de salir. Sale porque tienes oficio, porque llevas un montón de años, pero no es eso que dices *"estoy transmitiendo lo que siento"* te guste más o te guste menos.

- **Pero la verdad es que no te puedes quejar, llevas casi un álbum por año. Un caso tal vez único ahora en España.**
- Se trata de un problema económico, pero no sólo de eso, ahora por ejemplo estoy con el ***"Blak Deker"*** y estoy con el proyecto de ***"Macbeth"*** con **Vicen**. Todos los domingos comemos **Vicen** y yo juntos y estamos ya planteando las referencias musicales, de literatura, de pintura, empezando a meterte en el proyecto.

- **¿Qué tal trabajas con Vicen?**
- De maravilla, hay una simbiosis perfecta.

- **Te ayudó en tu primer guión en *"ADN"*.**
- Me corrigió los diálogos, es excesivamente crítico, y eso se ve en ***"S.O.U.L."***, a veces teníamos discusiones sobre conceptos. El ve tan claras algunas cosas que no las pone y yo soy de una tendencia más cinematográfica. El espectador pesa mucho para mí.

- **¿No salió *"S.O.U.L."* demasiado críptico? La gente se pone a buscar referencias y parece más un *"Donde está Wally"*.**
- Lo que pasa es que lo de las referencias es algo que siempre me ha encantado. El tema no era utilizar la cita como: *"Ah pues mira que guapo queda"*, sino realmente usar citas que son importantes. Son una especie de reasimilación de todo lo que llevas dentro, con la música pasaría lo mismo.

- **¿No tienen las citas influencias de Alan Moore y su *"Watchmen"*?**
- No, es anterior. Por ejemplo mi biblioteca esta hiperordenada en ese sentido, entonces si buscas algo sobre cualquier tema lo encuentras, a lo mejor no hay todos los libros de pintura que tendría que tener, pero los que hay son supercoherentes porque son procesos muy concretos. Prefiero tener cinco libros de **Bruegel** a tener uno de **Bruegel** y otros cuatro más. Si realmente algo es obsesivo, pues a por ello. En ***"El hombre que ríe"***, la primera página de cada capítulo era un cuadro en concreto, lo que pasa es que estaba readaptado.

- **Pero el problema es si eso no influye en la narración, que yo en *"El hombre que ríe"* no lo veo pero en *"S.O.U.L."* sí.**
- Sí, en ***"S.O.U.L."*** sucedía más, había un juego con la cita más literario, más "intelectual". Era un problema que yo le veía a la obra y que estuvimos discutiendo mucho tiempo **Vicen** y yo y llegamos a esa especie de medio/medio. Están mis salvajadas y están las salvajadas, digamos herméticas, de **Vicen** al mismo tiempo.
Teníamos problemas concretos a la hora de elaborar la historia, de darle credibilidad que precisamente en el guión que hicimos para la adaptación cinematográfica se arreglaron. ***"S.O.U.L."*** es un cómic muy literario en ese sentido.
Es puramente cómic y todo el juego que hay (el concepto de compaginación...) es el lenguaje de cómic llevado al extremo, pero, a pesar de todo pesa mucho lo literario, se está pensando en un lector acostumbrado a leer literatura.

- **¿No estabais esperando demasiado del lector de cómic?**
- Sí, fue una apuesta muy extraña. Uno de los piropos más bonitos que me han dicho con ***"S.O.U.L."*** fue un chavalillo cutre cutre cutre, jeviorro total, que un día en un salón del cómic me dijo *"Tío, de puta madre macho, me reúno con mis amigos a beber cerveza y a discutir como se lee lo vuestro"* se reunían los amigos a discutir quien lo estaba leyendo bien y quien mal. Era una especie de narración interactiva, sin serlo.
Para **Vicen** era una cuestión mucho más de investigación sobre problemas narrativos, narratología dentro de la literatura, que es donde más o menos el está metido. El tenía muy claro que el lector que buscaba era como él, yo soy más lector cinematográfico por decirlo de alguna manera. Soy un gran lector, pero controlo más el proceso de lectura y cómo se puede experimentar con el proceso de lectura desde el cine que desde la literatura, en la que soy simplemente un aficionado. Es como si **Vicen** fuese un músico y yo un melómano simplemente. Vicen cuando se plantea un experimento tiene en la cabeza desde **Borges** a **Eco**, pasando por **Chesterton**... o cualquier otro referente que le interese en ese momento.

- **Hablando de referentes, *"Psicosis"* es una constante en tu obra.**
- Sí, hice la tesis doctoral sobre ***"Psicosis"***, me pelé diez años trabajando sobre ella, yo aprendo todo lo que sé de cine a través de ***"Psicosis"***. Casi todos los homenajes que le hago son inconscientes, exceptuando el homenaje en ***"Totem. El comix"***, en donde se acuchillaba a **Hitchcock** en la famosa escena de la bañera: era plano por plano toda la secuencia de la ducha. Fue para hacer un poco el exorcismo y como broma, iba incluida dentro de la tesis. Si has machacado **Hitckock** y ha sido de alguna manera tu padre a la hora de entender como funciona esto es un referente insalvable. Incluso tu forma de planificar se parece mucho. Adoptas métodos o sistemas de él.
Generalmente cuando se copia a **Hitchock** copian el tema y no la manera, el mecanismo, puedes hacer un Western que tenga los mismos mecanismos de ***"Psicosis"*** y ser efectivo, puedes contar cualquier mierda, que si la cuentas bien, si sabes como enganchar al público, se vuelve maravillosa.

- **Pero no es eso peligroso, saber que si lo cuentas bien puedes contar basura.**
- Sí, pero hay que encontrar un poco el equilibrio. El otro día estuve viendo ***"Forrest Gump"*** y lo curioso es que es una película que habla de los tópicos más tópicos, es ñoña hasta decir basta, es de lo más conservador, pero te pones a pensar cómo te ha enganchado y empiezas a analizar unas secuencias que son previsibles y dices: *"Tiene pulso"*.
Está como en un triángulo, mirando la pantalla y mirando al público y controlando las riendas y ese punto es alucinante.

- **¿Te planteas tú lo mismo?**
- En la historieta te lo puedes plantear muy pocas veces por cuestión de tiempo, porque no tienes tiempo para la reflexión, me lo he planteado alguna vez y, de hecho, la historieta que más cinematográfica desde ese punto de vista me ha salido es ***"Oedipus"*** de ***"Marketing y Utopia"***, que la estoy preparando como cortometraje, porque precisamente estaba planificada como un story-board. Está todo el rato pensada en el cambio de plano, cómo el espectador cambia de plano antes de que tú cambies.
Quizá ***"El hombre que ríe"*** también, a pesar de todo es una ópera, está pensada como una ópera, no es creíble, son emociones exaltadas.

- **Al ser personajes tan arquetípicos te sirve para no tener que desarrollar su personalidad, y así condensarlo en pocas páginas. Tal vez la fuerza de *"El hombre que ríe"* está en el hecho de ser pocas páginas, aunque también supongo que habría impedimentos editoriales al aumento de páginas.**
- Eso por supuesto. Una cosa muy curiosa que ocurrió con ***"El hombre que ríe"*** es que mucha a gente, a mi mismo me ha pasado como padre de la criatura, lo lees de un tirón y al final casi acabas con los ojos abrasados.

- **En ese sentido quizá es tu obra más redonda, en el sentido de que cumple perfectamente su objetivo de transmitir un sentimiento.**
- Te va llevando de la manita, y te va dosificando la emoción. Es muy directa, de un romanticismo absoluto, deprimente, es una bajada a los infiernos. **Andrés Hispano**, un amigo mío hizo una crítica muy bonita, dijo que era como los dientes de una sierra. Sabes que hay escenas que son increíbles, que no hay espacio y tiempo desarrollado, pero bueno, es como la ópera, oyes una ópera y si te quedas con el argumento dices: *"¡Vaya gilipollez!"*

En ***"Tristán e Isolda"*** se pasan media hora en la escena de amor debajo de un pino y piensas, *"tíratela ya y dejaros de leches"*; y de qué habla: pues de que está muy enamorado; y como lo dice: pues durante hora y media. De alguna manera es eso, pero es una música, es una escena impresionante, vamos, te transfigura la emoción.

- **Estas ahora en la etapa de ópera (durante toda la entrevista ésa es la música que nos acompaña).**
- La había dejado hace seis o siete años, volví en ***"El hombre que ríe"*** a escuchar bastante y ahora me esta volviendo a pegar muy fuerte muy fuerte, dentro de lo que es música clásica.

- **Qué pasa ¿combinas música clásica y moderna?**
- Va por ratos, ahora por ejemplo estoy todo el día con **Kiko Veneno**, **Pata Negra**, **Raimundo Amador**... estoy cholo perdido y sin embargo cuando me pongo a trabajar, me relajo o estoy con gente, generalmente estoy con clásica. Siempre estoy comprando libros de música, leyendo sobre música, lo bueno de esta música es que siempre puedes ir documentándote. Con la música moderna estoy un poco harto de tener que estar al día.
Yo en música me gasto todo, ya de pequeño tenía que esconder los discos en casa, pasaba al cuarto con los discos debajo del anorak y cosas de esas, lo curioso es que me he cansado de ese simplemente acumular cosas, son cosas que me encantan, pero no me dan ese sustrato que ahora me apetece recrearme un poco en él. Ahora estoy un poco más introspectivo, me apetece más reposar: la crisis de los treinta años.

- **Volviendo un poco a tus orígenes, en *"Nacido Salvaje"*, a mi lo que me sorprendió fue cómo ya estaba tú estilo totalmente depurado, era perfectamente reconocible.**
- Quizá fue porque no soy tan buen dibujante como otros, el tener un estilo reconocible era más una defensa que una virtud. Necesitaba tener un estilo, y tener un estilo me suponía mucho esfuerzo.

- **¿Buscaste conscientemente el estilo?**
- No, no, es a lo que he llegado desde entonces, es curioso, me han salido imitadores muy divertidos que imitan los fallos que tenía yo en tiempos (*entonces le enseñamos la imitación publicada en **"Totem. El comix"***). Hombre, por Dios, pero es que es genial.

**- Qué sientes ¿te hace gracia?**

- Me parece impresionante que puedas llegar a potenciar los defectos de un dibujante que te gusta. Me parece superentrañable. Realmente es que reconozco los defectos, superados y ampliados, a parte de que se ha pegado una empollada increíble de mi técnica, la forma de poner la sangre, los colores... es alucinante, hay montones de personajes que están igual (los va señalando).

**- Pero no crees que esto es casi más complejo que crear su propio estilo.**

- Sí, es mucho más complejo, si por lo menos fuese más allá. Hay personajes que están calcados. Este está calcado, este está calcado, la chica está calcada (...). Es impresionante, y es que además pienso que si algo tengo de original es la forma de emplear los colores.

**- Los usas con fines más expresivos que naturalistas.**

- Sí, en Francia me ha costado un montón entrar por mi color, se asustaba la gente, estuve en un salón del cómic cuando me sacaron ***"El hombre que ríe"*** en edición pirata y no vendí ni uno, porque la gente lo abría y... *"pero si estos no son colores pastel, no lo puede leer toda la familia"*, era muy agresivo.

**¿Qué tipo de pintura usas?**

- Sobre todo anilinas. Ya me lo decía **Beroy**: *"Eres un cabrón, tú no mezclas los colores. Así si que se corre: abres el bote, mojas y luego vas compensando"*. Hay que tener en cuenta también que las reproducciones son penosas para el curro que llevan. Porque el otro día, sólo de los pequeños retoques que lleva una página, me pegue casi siete horas.

**- Y eso es imposible que se vea así luego.**

- Imposible y además soy yo el que no aprendo. Hay una especie de prurito personal. Yo lo veo, y el día que exponga esto la gente lo verá.

**- Ya, pero el cómic es cómic en tanto que reproducción, los originales no son el cómic.**

- Sí, lo que pasa es que me tendría que meter en otro tipo de coloreado, color indicado por tramas, Pantone, historias de estas. Además me reproducen muy bien, no me quejo. Lo que pasa es que nunca te queda como el original. En ***"Viñetas"***, ***"Blak Deker"*** ha sido desastroso, hay páginas en las que no se ve el trabajo que hay, el trabajo de veladuras, matizaciones y demás por cómo está impreso.

**- Supongo que en álbum se mejorará.**

- Sí en álbum se mejorará. Está el problema de las revistas, el papel que emplean es un papel basura total.

**- Pero en la situación actual el que haya revistas ya es motivo de alegría. ¿Dónde pueden publicar los autores españoles? Ha cerrado *"Viñetas"*, *"Top Comics"*... Quizá ahora los autores jóvenes deben salir por ese nuevo mercado que es el cómic-book español.**

- Yo me acuerdo cuando me pateaba las editoriales, estuve tres años y dejé el cómic de hecho.

**- Los autores curtidos se quejan de que ahora los jóvenes no tienen el espíritu de sacrificio que tenían ellos. Font en el salón del cómic decía eso.**

- Pienso que hay gente muy injusta. A pesar de que se lo hayan currado, tú dime de la generación mía, de **Ferry**, **Beroy**, **Espinosa** y tal quien se ha podido comprar una casa viviendo del cómic. Toda la generación de los **Luis García**, **Font**, **Carlos Giménez**... viven todos en la floresta con unas casas de puta madre, la más grande la de **Toutain** evidentemente, pero han ganado mucho dinero con el cómic.

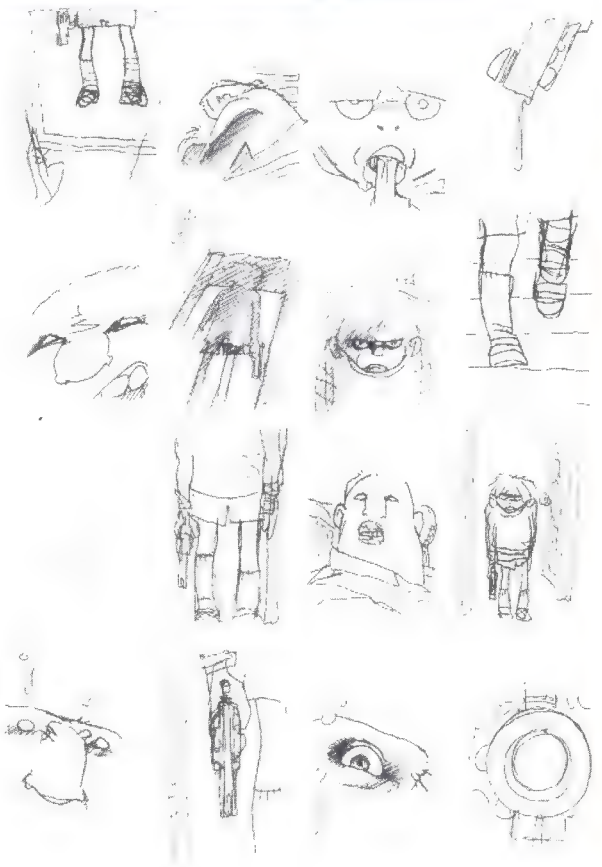
**- Vuestra generación proviene de la universidad y a partir de ahí os dedicáis a contar lo que queréis, lo que ya teníais pensado. En cambio ellos comenzaron trabajando para el exterior y luego se plantearon el ser autores, hacer obra personal. Son dos caminos muy distintos.**

- Sí, ellos han alcanzado la autoría con mucho sufrimiento y mucho esfuerzo, llevaban toda la vida. Precisamente por eso creo que nosotros lo teníamos peor, estábamos luchando con una gente que llevaba toda la vida dibujando, tanto a nivel de contactos, como a nivel de, digamos de tener un circuito. Cuando comenzamos a publicar ***"Nacido Salvaje"*** no te puedes llegar a imaginar lo que nos costó. **Toutain** nos puteaba: Llegamos allí, planteamos el proyecto, *"ah, muy bien y tal... hacer una historieta de prueba, de diez páginas"*, ¡que guay! entregamos y *"ah, muy bien, muy bien"*. De cobrar no te hablo, cobramos seis meses más tarde, mínimos y tal. De repente, llegamos con la segunda historia al mes siguiente y nos dice: *"Qué es esto"*. *"La segunda historieta"*. *"Ah, no, yo no os compraba dos, os compre eso"*. *"Pero tío..."* Y nos costó tres tardes de estar ahí en el vestíbulo de **Toutain** esperando como unos pardillos hasta que sale y dice: *"Bueno, ¿yo os dije que nosequé?"*; *"claro **Toutain**, si nos dijiste que tal y que cual"*. *"Bueno pues ya veremos"*, y el siguiente mes lo mismo.

Ya nos costaba el publicar, no el cobrar, y ya ves lo que publicaba en ***"Totem"***, publicaba mierda. Yo me acuerdo que cuando empecé a publicar estaban mis padres y les decía: *"Mira, ya publico"* y mi padre comenta, *"se lo enseñaré a un amigo mío que es cura"*. *"No, mejor que no padre, mejor que no, que al lado sale una mamada y no queda bien"*. Nos costó un huevo.

También hay que tener en cuenta el bajón que ha pegado el mundo del cómic y la competencia que hemos tenido como autores, no ya para competir dentro de las revistas, el cómic ha dejado de ser un elemento cultural.

**- Pero el problema de competencia era tal vez también porque al público que os dirigíais estaba con el cómic-book americano.**



- Y había un cambio generacional y había muchas cosas, el último reducto que tenía el cómic era la gente que había empezado a los quince años leyendo cómics y que a los treinta siguiese, y la gente se fue. Toda la gente de las famosas movidas, desde los *mariscales* y los demás tipos salieron por patas, por algo muy claro. Y en ese momento el cómic era todavía un bien cultural, estaba el ***"Madriz"*** subvencionado por su ayuntamiento, se hacían las jornadas de otra manera, había mucho dinero, se hacían programas de TV.
Era un momento muy propicio para hacer dinero, hacer contactos, estar bien visto de alguna forma. Por ejemplo, el otro día estuve en casa de un realizador de la escuela histórica de Barcelona, **Lorenzo Soler**, le fui a consultar unas cosas para la adaptación de ***"Oedipus"*** y cuando supo que trabajaba con **Navarro**, porque conocía a todo el mundillo, me puso un video que hizo para **TV3**, en hora punta, increíble de medios. Que **TV3** se digne a hacer un programa específico de una hora sobre el mundo del cómic, en plan ***"Metrópolis"***, coño, por qué entonces tenía esa repercusión y ahora no tiene ninguna.
Hace unos meses fui a un programa de TV en **San Cugat** a hablar sobre cómic y la sensación fue brutal, y menos mal que de alguna manera yo pude exhibir, y eso a la gente la descoloca, el carnet de profesor de la universidad. La primera pregunta de la presentadora, el programa se llamaba ***"Zipi-Zaping"***, imagínate, y dice: *"¿Cómo es que todo un profesor de universidad, doctor en BBAA, se dedica a esto del cómic?"*.

**- Es como si te preguntan si eso de los cómics se hace con máquina**.
- Sí, y se vuelve un poco a eso, el otro día con **Navarro** y con **Antonio Martín** estuvimos cenando y lo comentamos: el problema que tenemos y con el que luchamos ahora es que el cómic ha dejado de ser imprescindible. Para la generación de los 50 el cómic lo es. La gente de mi edad, todos los que estábamos en el mundillo, han ido saliendo por patas, se han ido hacia el cine, porque saben que allí hay comida, en los periódicos ser crítico de cómics es como no ser nada es como ser crítico de danza. Está muy mal considerado en ese sentido.

**- Volvemos a *"Nacido Salvaje"* y a la pregunta típica. ¿Cómo trabajabas con Oscaraibar? ¿Cómo surgió el proyecto?**
- El proyecto de ***"Nacido Salvaje"*** no es de **Oscar**. Surgió porque se hacía un número especial en ***"El Dado"***, un fanzine de la gente salida del ***"Taka de Tinta"***, se planteó como tal pero más comercial, había incluso gente profesional. Surgió la posibilidad de hacer un número especial *Charlies* y todos nos apuntamos. Era cuando lo de ***"La chaqueta metálica"***, y había una expectativa grande, por ejemplo una película que ha influenciado a casi toda mi generación es ***"Apocalipsis Now"***, es mi película referencia y ***"El corazón de las tinieblas"*** mi novela referencia. Entonces claro, vuelve a estar de moda este tema y a lo mejor se puede hacer algo, contactamos en la facultad con **Andrés Hispano**, que es el que llevaba la revista ***"Totem"*** entonces...

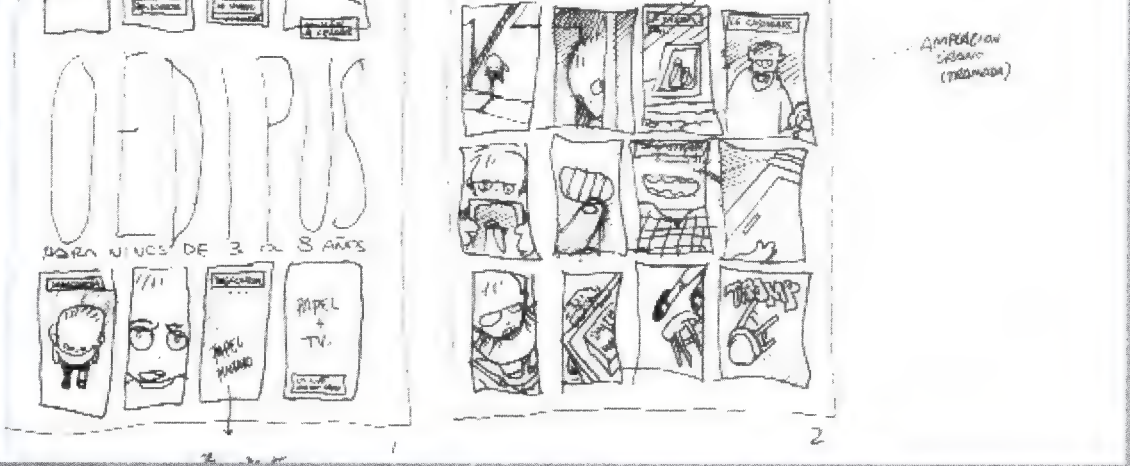
**- Era una ventaja tener a alguien colocado en *"Totem"*.**
- Sí, pero **Andrés** no tenía poder de decisión entonces, incluso estuvo colaborando con nosotros en los guiones, algo que **Oscar**, el señor **Aibar**, no va a aceptar, pero bueno toda la documentación nos la paso él.

**- Por eso ahora en el cómic-book se ocupa de una sección sobre los hechos reales**.
- Sí, más que nada se creo la sección por tocarle los huevos a **Oscar**, la verdad, le dije a **Andrés**: ***"Andrés** te apetecería hacer una especie de miscelanea en la que se vean precisamente las referencias que empleamos en los cómics". "Ah, pues de puta madre!"*.

**- Siempre habéis usado mucho las referencias fotográficas**.
- Sí,pero más que fotográficas eran culturales, porque eran fotos que habían pasado al inconsciente colectivo. Íbamos realmente a los iconos de la guerra de Vietnám.

**- Es que Vietnám lo tenéis más como referente de guerra que la Guerra Civil Española o...**
- Sí, sí, está clarísimo, y al mismo tiempo era una manera de entroncar con un montón de historias de las que tienes referencias, y de alguna manera reordenas. A mi me vino muy bien. ¿Qué sé de Vietnám?: poco. Y empecé a documentarme, a estudiar.

**- ¿Tiene mucho trabajo de documentación?**
- Sí, tenía bastante, luego no lo empleo, la verdad es que luego las escopetas cada vez las dibujaba de una manera. Al final lo interiorizas y tratas de que dé la idea, que dé la idea siempre. El rollo era que no estaba haciendo nada y me apetecía informarme sobre Vietnám, iban a estrenar ***"La chaqueta metálica"***, había salido la enciclopedia ***"Nam"*** de **Planeta**... Empecé a leer desde textos de **Bertrand Russel** contra la guerra, hasta a revisar todo lo que tenía de música de ese período. Así sabes que tienes un período de la historia que en cine, música, literatura, publicidad... controlas, sabes lo que hubo. Y bueno, empezamos a plantear posibles guiones.



- **Eso lo hacéis conjuntamente**.
- Sí, bueno, él dice que no pero bueno, es más, el primer guión surgió a partir de una conversación con un íntimo amigo mío cuyo padre había sido marine. En el cómic hay una frase de él. Había estado cinco años en la guerra. Un señor, su hijo tiene mi edad, que nunca había hablado de ello en casa, y una noche nos llamó, nos reunimos con él... otro amigo mío se tuvo que ir a vomitar al baño, entonces **Oscar**, después de todo lo que llegó a contar aquel hombre, lo que planteó fue el guión de ***"La montaña blanca"***, la primera historia, que no se entiende que ***"La montaña blanca"*** era una montaña de mármol en la que se esconden los Vietcongs, el rollo estaba en que esa montaña para este hombre era una especie de símbolo, de decir esta guerra nunca la ganaremos, porque por mucho que bombardeemos la montaña de mármol, nunca vamos a llegar a destruirla. Y claro, de repente ese símbolo tan alucinante, se convirtió en aquello.

- **Un poco frustrante**.
- Claro, yo me quede..., entonces estábamos influenciados por ***"Watchmen"*** y ***"Batman Dark Night"*** que sí, que fueron muy importantes porque fueron una especie de vuelta a tener ilusión por hacer tebeos, fueron dos obras que se las descubrí yo a **Oscar**, cosa que tampoco reconocerá nunca, ***"Watchmen"*** no le gustaba, *"está mal dibujado"*.

- **Pues luego hizo una crítica en el *"Crazy Comics"* de *"Watchmen"***.
- Sí, **Oscar** se recicla con mucha facilidad, pero al principio no le entraba.

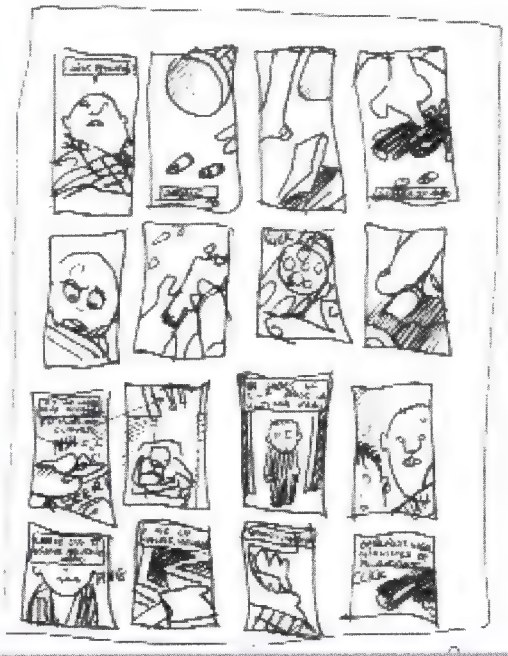
- **¿Ya desde entonces teníais esos roces?**
- Desde el primer capítulo. Discutimos en el primer capítulo, es lo más fuerte de todo.

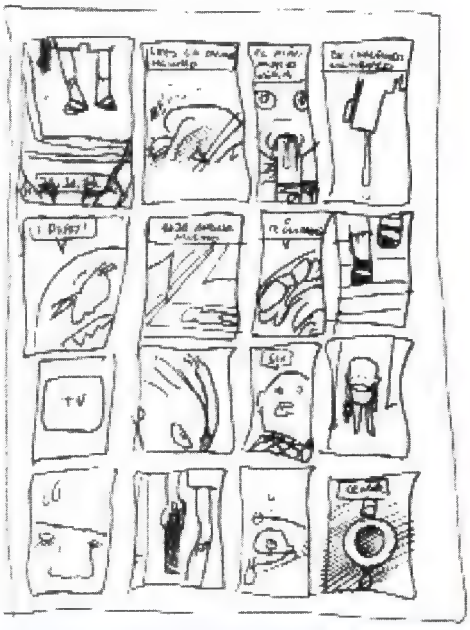
- **Es que desde fuera parecía que os lo pasasteis bien haciéndo *"Nacido Salvaje"*, y que al intentar repetir la formula en *"ADN"* surgieron los problemas**.
- El problema es que nos metemos en lo de Vietnám y de repente **Oscar** era el que más sabía de Vietnám de España, iba vestido de béisbol por la calle, se compró una chupa supuestamente americana... increíble. Vietnám, qué le van a decir a él de Vietnám que no supiera. Además en los guiones había muchos defectos narrativos.

- **¿Te daba el guión completamente terminado?**
- Qué va. Era una especie de esbozo de páginas intentando compaginar y demás a partir de la vomitada de ideas que hacíamos anteriormente. Es más, hay capítulos que son única y exclusivamente de **Andrés Hispano**, por ejemplo el de la sangre sobre la sangre, el de la canción de **Bruce Springteen**, lo trabajó **Andrés**. Llega **Andrés** y dice: *"Mira, tenéis aquí una historia cojonuda para tocar el tema desde una perspectiva distinta"*, porque se empezaba a repetir, había habido ya dos historietas sobre psicokillers. En esta me lo pasé muy bien, dije: *"¡Ah!, gótico americano, hay que meter ese cuadro..."* con **Andrés** en ese sentido de maravilla, porque somos íntimos amigos, tengo la casa llena de cuadros suyos y hay una simbiosis perfecta, una comunicación perfecta. Y a **Oscar** de repente le entró la neura de: *"Yo soy el autor y tú eres mi negro"* y de repente dices: *"Pero capullo, por qué en **"La montaña blanca"** sale **"Psicosis"** en el cine, por qué sale la montaña de la **Paramount** enlazada con la otra montaña, de quién pueden ser esas ideas, quién se ha pasado diez años obsesionado con determinadas cosas, tú o yo"*.
Luego hubo el problema del roce económico. **Oscar** llegó a querer plantear el cobrar a medias, yo le dije: *"Mira tío, primero, no haces el guión completo, haces guiones a los que luego **Vicen** arregla los diálogos, las faltas de ortografía, las faltas gramaticales..."* Entonces al comparar lo que había hecho uno y lo que había hecho el otro, y a pesar de que **Oscar** tiene ideas muy brillantes y a veces tiene una cosa que a mi me falta, pero que va bien en el mundillo este, que es falta de escrúpulos para plagiar o adaptar cosas muy evidentes. Aunque a veces se pasa.

- **Pero desde fuera salió muy fresca, o al menos da esa impresión de estar a gusto haciéndola**.
- Es que yo me lo he pasado muy bien haciéndola, estando en casa escuchando la banda sonora de ***"Apocalipsis Now"*** y oyendo a **Hendrix** y a todos estos, antes de que apareciera el grunge y se revalorizaran estos grupos. Era importante estar como silvestre a nivel de referencias literarias, volver a **William Faulkner**, a **Jim Thompson**, que se lo descubrí yo a **Oscaraibar**.

- **Os adelantásteis un poco a la moda en muchas cosas ¿no?, desde Jim Morrison hasta Jim Thompson, del que todos conocen *"Los timadores"*, por la película, aunque *"1280 Almas"* continúa escondida**.
- ***"1280 Almas"*** se la regalé yo a **Oscar** en una edición que tenía repetida, había quemado uno y se lo regalé. Y ahora **Jim Thompson** lo ha descubierto prácticamente él, menos traducirlo...¡estoy siendo muy malo!
En ***"Nacido Salvaje"*** cada capítulo fue un parto dificilísimo, había situaciones completamente grotescas. De él enviarme algo





mal planificado, yo cambiarlo y él enfadarse; o mandarme algo mal planificado, yo llamarle diciéndole: *"Tío, quien se va a creer este guión"*. Errores de construcción, de lógica narrativa mínima, de que un policía no puede seguir de un estado a otro al que huye, algo tan sencillo como eso que lo sabe cualquiera de cualquier película mala: Un tío se recorría cuatro estados para que le dejara pasar a Canadá, simplemente porque el estado en el que le interesaba que los policías llevasen sombrero era ése y no aquel. **Oscar**, documéntate, un guionista debe documentarse y me lo tiene que dar hecho si quiere cobrar su parte.

- **Para lo que si te serviría *"Nacido Salvaje"* es para conseguir rutinas de trabajo, el trabajar todos los meses en un cómic supondrá un paso adelante**.
- Me centré en lo gráfico, porque el aspecto del guión me daba mucho miedo, había hecho algún guión pero era siempre muy para mí, mirándome siempre el ombligo, el problema era decir: que a mí se me valore el dibujo, que ahí no hay más tu tía, dibujo así, me esfuerzo para dibujar lo mejor que puedo y aquí esta señores, si les gusta de acuerdo y si no lo siento pero no hay más. De entrada el guión siempre es más peligroso porque se critica de otra manera, hay mucha proyección de la gente a la hora de analizar el tema de una película o el tema de un cómic. Entonces me fue muy bien delegar en **Oscar** y que él asumiera esas funciones.

- **¿Qué te parece que ahora salga *"Nacido Salvaje"* en cómic-book?**
- Es divertido, cobra otra vida distinta, puedes llegar a otra generación. De repente en el salón del cómic han cambiado las caras, yo tenía un público a partir de una edad y de repente me empezaron a llegar chavalines de trece años con el cómic-book y es muy divertido a ese nivel.

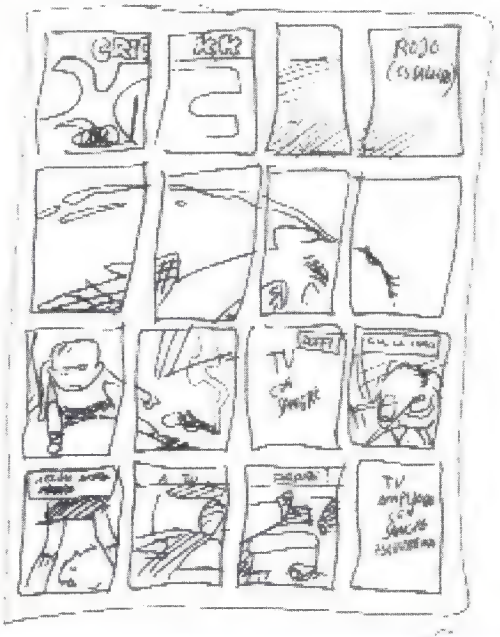
- **Volviendo a Oscar. Sí estabais tan mal, ¿cómo salió *"ADN"*?**
- Terminamos fatal, horrible. Y entonces **Toutain** de repente nos dijo: *"¡Qué bien! ¡Muy bien! Oye, que quiero que paséis a la otra revista, al Zona 84 -a la niña de sus ojos-, montaros algo"*. Empezamos a valorar una serie de guiones y a **Oscar** se le ocurrió el tema de la genética. ¡Ah vale!. ¿Qué temas de ciencia-ficción puedes tocar?: La genética, vale, muy bien, bien porque **Oscar** siempre tiene mucho instinto comercial. Pero es evidente, si miras los periódicos y quieres hacer algo de ciencia-ficción, pues más o menos... Es como ahora, si quieres hacer un cómic de ciencia-ficción es difícil que no acabes en la red Internet y en ese tipo de planteamientos a poco que leas los periódicos. Bueno, pues ya esta, vale, muy bien, *"además no te preocupes porque mi hermano es experto, físico nosequé"*, es un tipo muy interesante por cierto, es filósofo de la tecnología, aunque según **Oscar** no sabe absolutamente nada y solo le gusta el basket. Entonces me salió con las historias, hay sus más y sus menos, la primera es relativamente potente, aunque era un poco tópico.

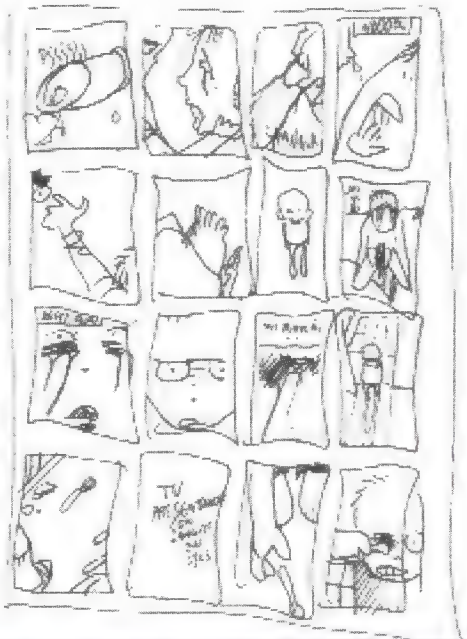
- **Luego llegó el color, aunque ya habrías tratado el color en la universidad**.
- Sí, pero nunca había hecho historieta en color, llevábamos tres historietas en b/n con unos follones entre nosotros brutales, pero brutales... La historieta de los freaks, la de la lavadora, a mi no me gustaba nada, de no ver. Así que yo por un lado me montaba mis historias, afianzaba el estilo... **Toutain** nos propuso hacer una en color, yo dije rápidamente que sí, entonces vino **Oscar** y me dijo que seguíamos cobrando en la misma proporción porque "pensaba en color". Yo le dije que iba a cobrar lo que cobraba porque su trabajo era el mismo y punto. Y si no que salte del barco, y tuvo que pasar por el aro. Me llegó a traer una página en la que con rotuladores carioca había coloreado el agua azul, el árbol verde... para decirme que él pensaba en color.

- **Además es una cosa que no usas, el agua azul y el árbol verde**.
- Igual es a partir de entonces (risas) Por no pagar copyright de los colores. Entonces me pareció que lo del color podía ser un desastre. Lo que quería hacer estaba influenciado por **Bill Sienkiewicz**, por su **Elektra**, estaba venga a decir color, color, color. De repente empecé a dar color y como pensaba que eso se iba a acabar pronto porque soy muy bestia con los colores, empecé a usar todo tipo de técnicas, posibilidades... para ver como queda, para tener por lo menos un catálogo. Hasta no ver publicado no sabes como van las cosas, y aquí hay de todo. Hubo historietas en las que realmente pienso que el peso está en lo que es la puesta en escena o los experimentos de color y de grafismo.

- **Usas mucho las fotos**.
- En este álbum sí, sobre todo por este rollo, y además todo tipo de combinaciones, desde deformaciones de fotocopias, que es un tema que me encantaba, hasta colorear fotocopias o fotos, hacer fotocopias y luego colorearlas... me costaba más trabajo, pero me lo pasaba teta. Esta foto de metrópolis me costo un huevo: Localizarla, centrarla, quemarla...

- **Tenías bien claro que ahí iba esa foto**.





- Sí, sí, además no es eso de quitarte una viñeta, porque esa me costo diez veces más que una normal. Cuando me trajo el guión de esta historia me cagué en él, *"¿Has visto **"Robocop"** o no **Oscar**?"*, *"Sí bueno, pero esto es distinto"*, ¡qué va a ser distinto! Y me hacía una putada muy gorda, me cogía siempre mal con las fechas, él siempre me venía tarde y me quedaban siempre 18 o 20 días para entregar. Yo apenas pude cambiar cosas. En ésta por ejemplo, cambié lo que quise, éste es amigo mío, éste mi hermano, me lo pasé de maravilla. En ésta me hizo la putada y me dejó completamente colgado, cortó con la novia, se iba a suicidar... al final no se suicidó, la novia evidentemente le dejó y me dejó sin guión.

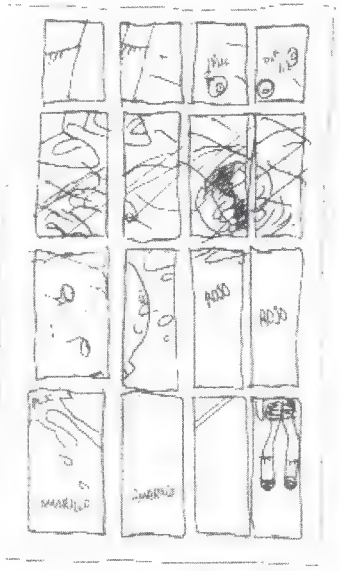
- **No fue que dijistes *"voy a hacer mi primer guión"***.
- No, no, no, la putada fue que esto salió publicado en la revista con **Oscaraibar** como guionista. Y resulta que los lectores dieron a **Oscaraibar** el premio al mejor guionista por esto. Y salió **Oscaraibar** a recogerlo y no dijo ni mú. Y está fue la penúltima que hice con él. Además esa historia era reflexionar sobre el profundo sur, referencias que me obsesionaban, pero me lo pase muy bien, hay un montón de juegos de narración que evidentemente con **Oscar** no había posibilidad de hacer, las correspondencias de los puntos de vista y de los ejes de cámara... y entonces me vino ya con la siguiente historia, que fue la última colaboración, lo divertido de ésta fue que me vino a explicar ***"El mago de Oz"***, que me la sé de memoria. Y resulta que el había ido a donde **Xavi Montana** a que le explicara el mago de Oz porque no la había visto, y luego me viene a mi a darme clases de como era ***"El mago de Oz"***. Fue nuestra última colaboración.
Luego me monté ***"Los archivos de ADN"*** por mi cuenta el mismo mes que me dejo colgado, fueron dos meses, ese que se fue a USA a quitarse la depre y me dejo colgado en verano, yo dije, está es la mía. Luego no le dejé ni intervenir en el concepto del álbum, lo hice con **Armando Fidalgo**, un amigo de la facultad que me ha ayudado en todos los álbumes menos en ***"Nacido Salvaje"***, es precisamente él que lleva ahora el diseño artístico de **Glénat**. Primero ***"Viñetas"*** empezó con una gente (**Estudi Propaganda**) que yo me cabreé por cómo salió el álbum y la portada de un ***"Viñetas"*** con ***"Blak Deker"***... y cambió a ésta gente, que por lo menos ahora le da más vida. Con el álbum de ***"S.O.U.L."***, por ejemplo, estuvimos dos meses, **Armando**, **Vicen** y yo. Te puedo asegurar que era auténtica matemática. Todo, todo, todo hiperpensado, desde conseguir cada uno de estos objetos, hacer las fotos, compaginar... fue un curro de los más bestias que me he pegado.

- **Además de poco agradecido**.
- Hombre, cobrar ni un duro, eso por lo pronto, agradecido no, pero yo de ***"S.O.U.L."*** estoy superorgulloso a ese nivel, como experimento completo me parece supercoherente.

- Sí, **pero la historia no acaba de funcionar**.
- Por no atrevernos a hacer saltar todas las cosas que había, el guión del capítulo . Este capítulo, en el que el chico se corta la cara, me parece muy bonito y además, es una de las cosas que tenemos como gran honor, **Guillermo del Toro**, el director de ***"Kronos"***, hace una referencia a ***"S.O.U.L."*** en una frase de ***"Kronos"*** en un plano en la película que lo quitaron luego, pero que en el guión sale, que es cuando el chico está delante del espejo, con las mismas frases. Está era donde mejor nos lo pasamos, porque era una mezcla perfecta entre lo que **Vicen** podía dar de sí y mis obsesiones, **Vicen** es una especie de ser ultrarromántico, a pesar de aparentar ser un tipo frío, pero toda la historia que se plantea es un amor 'fou' increíble, por otro lado las referencias al profundo sur me encantaban, estuve muy cómodo. Además todo el tema de la tumba de **Prince**...

- **¿Qué sistema de trabajo seguíais?**
- El método que usamos fue el siguiente, unirnos **Vicen** y yo empezar a hablar, el vino a casa a rotular el último capítulo de ***"ADN"*** y le planteé hacer una obra juntos.

- **Estaba claro que con Oscar no ibas a volver a trabajar. ¿Te daba miedo hacer tú solo un guión?**
- Sí, yo estaba todavía en un momento de asentar muchas cosas, estaba inseguro y tenía miedo de dar el salto desde **Oscar** y que cualquier crítica o comentario me iba a comer: *"Qué pena, lo bueno era cuando estaba con **Oscaraibar"***. Además, según **Vicen** yo soy el 30% de **Jaime Vane**. Era mi obra pero la gente iba a separar lo que era guión y dibujo, lo que al mismo tiempo me daba una confianza, yo estaba viendo lo que funcionaba y lo que no. La parte narrativa es completamente de **Vicen**, el argumento son referencias mías que **Vicen** iba asumiendo, **Vicen** no conoce la música negra, le llegé a grabar 30 o 40 cintas de selecciones para tener unas referencias musicales muy concretas. Nos sentábamos en el sofá a ponernos la piel de gallina con tal canción de **Marvin Gayne**. Era una comunión de las almas impresionante, en cuanto a referencias lo mismo, yo le decía, *"léete **"Santuario"**, te lo tienes que leer"*, además yo estaba obsesionado con la portada de una edición de **Bruguera**, yo le decía, *"esto es lo que tenemos que conseguir"*. Luego buscamos un título en inglés.



- **Sí, porque realmente no interesa lo que *"S.O.U.L."* haga o deje de hacer.**
- Para mí era una excusa, el punto era conseguir un guión, una excusa para transmitir emociones concretas, tanto una determinada atmósfera, como unas historias que **Vicen** tenía muy claras en la cabeza.
El tema del tío que se corta la cara lo podía haber planteado en cualquier cómic, eran situaciones totalmente literarias adaptables a cualquier contexto, y funcionan perfectamente, eran como muy metafísicas, muy viscerales al mismo tiempo, como el tema de la historia de amor del granjero la chica y el enano. Era un triángulo que lo puedes plantear en cualquier sitio y funciona

igual, la historia es la misma, es la base mítica de la historia. En ese sentido nos juntamos yo, que soy más emocional en ese sentido a la hora de plantearme los proyectos y Vicen, que es ese sustrato puramente literario, racional, planteó la cuestión narrativa, la planteó como un puzzle, sabiendo además que el álbum iba a ser simétrico. Yo hice mis apuestas, **Vicen** hizo las suyas, las juntamos y sobre eso trabajamos. Trabajábamos juntos el guión. El venía a mi casa con planificaciones concretas.

- **En el "Krazy Comics" vimos alguna de esas páginas que él planificaba, tenía un estilo bastante bonito. Comentó que tenía algún proyecto en solitario.**
- Dibuja de puta madre. Pero no quiere dibujar. Lo fuerte era eso, había veces que me traía las páginas superdibujadas, es más, la retícula la traía hecha a regla, en la proporción. Además a mí lo de la retícula es de las cosas que más vagancia me da.

- **Fueron muchas horas de trabajo en común entonces.**
- Sí, metíamos horas por un tubo, sólo de preparación de la serie fueron dos meses de conversaciones, de referencias, de ir prestándonos cosas.

- **¿Toutain te dejo las manos libres?**
- Me la jugué a una carta, porque plantear *"S.O.U.L."* en el *"Zona 84"* era muy fuerte porque eran seis páginas, la gente tenía que jugar al puzzle, a recortarlo y volver a componerlo. Incluso nos compaginaron mal alguna vez las páginas en la revista, era ya lo último, porque yo siempre decía *"ésta es par, ésta es impar"* y de repente *"es que quizá nos hemos confundido, por el anuncio del de los culos, el* ***Saudelli****, el culo que tenían que meter al lado, pegado a tú página"*, pues vale, y al final, en el capítulo 5, que es cuando descubre lo de la cinta, hay fue donde tuvimos problemas de entendimiento. Vicen se asustó por cómo debía terminar la historia.

- **¿No teníais tan claro el final?**
- No, el final sí, el problema era el clímax y demás, **Vicen** quería hacer como una onda que no tuviera casi clímax y yo vi que había que subir. Al final fue un intermedio. Yo hubiese sido mucho más bestia. De hecho tengo páginas abocetas de guión y demás de cuando hablábamos y hay hasta tres versiones distintas de ese mismo capítulo.
Pero a pesar de eso a nivel personal fue maravilloso poder trabajar en serio, realmente en serio con alguien, la diferencia con **Oscar**, bueno, te puedes imaginar... abismal.

- **Además en el álbum incluís un panfleto de propaganda de *"S.O.U.L."*, de la organización. Os gusta mucho meter esas cosas.**
- Sí, porque esas tonterias le dan un poco de feeling a la historia, de decir, el que se compre esto no lo va a ver sólo como una extravagancia, va a ver que hay cariño, era como lo de la cinta, que fue un coñazo. Estoy ahora intentando hacer un Cd-Rom con ***"Museum"***, de momento para presentarlo en el salón del comic como demo y si se pudiera comercializar perfecto. Comercializarlo en el sentido de que te lo produzcan, no se puede ganar dinero con eso.
Yo cuando me compré el aerógrafo me di cuenta de que la forma como la usaba la gente no me interesa porque da más trabajo, y yo lo quería para hacer menos trabajo, era para hacer otro tipo de trabajo, el aerógrafo: veladuras, atmósferas, el hombre que ríe, coloreaba todo y luego decía, ahora le voy a dar una veladura para que dé el tono de luz, y luego rescato luces... no es el típico juego del aerógrafo de ir poniendo las mascaritas y sacando el brillo para que parezca eso, ¡ah, el brillo en el ojo!, que impresionante.

- **Así llegamos a *"El hombre que ríe"*, tu primer guión largo, en él te planteaste primero la atmósfera, ¿tenías el guión bien definido?**
- En ***"El hombre que ríe"*** el guión si que fue de hierro, lo hice en 20 días, en verano.

- **¿Era igual que los bocetos que dabais con el libro?**
- Generalmente lo que hago es, en folios sueltos, plantearme las cosas, compaginando y demás, en ***"El hombre que ríe"*** hice el esfuerzo de hacer un esquema como de situaciones, establecer el guión literario, los diálogos, yo iba planificando las escenas en función de lo que yo sabía que ocurría.

- **¿Hasta que punto fuiste fiel al libro de Victor Hugo?**
- En nada, es que además es muy divertido, yo tenía una versión de los años 60 de divulgación cultural, no tenías que leerte la novela porque te habías leído el resumen. Entonces me leí el resumen de ***"El hombre que ríe"*** y me fascinó, eran imágenes muy concretas. Pero claro, el resumen era tan malo que fallaban un montón de cosas y encima esos fallos yo los magnificaba y me montaba mi paja mental, de repente la imagen final que era casi la base de la historia, el lobo aullando frente al mar, con todos muertos, resulta que es mentira. Mueren la chica y **Gwynplane**, **Ursus** se queda vivo y además están dentro de un barco del que se tiran por la borda... yo dije no, esto no me cuadra a mí.

- **Tratabas de mantener el espíritu.**
- Si, he hecho una readaptación total y absoluta. La novela es muy distinta. Por ejemplo, **Guillermo del Toro** quería hacer la adaptación con producción de **Cámeron** y me llamó y me lo dijo y claro, la novela es muy distinta, él se había leído ***"El hombre que ríe"*** y le encantó y el tío quería hacer eso. De repente se leyó la novela, los estudios se leyeron la novela, sabían que había habido una versión antigua, y dijeron, *"pero si esto no ocurre en la época medieval"*, eso por de pronto, él tuvo que hacer la adaptación del guión a partir de la novela y no del comic, entonces cuando vino al festival de Sitges del año pasado estuvimos charlando un día que comimos juntos y me lo decía, me decía *"no, no, si hago esta película quiero que hagas un cameo, porque tienes que salir y tal"* y me decía precisamente las diferencias, además estaba la cuestión de que a él le sirvió muchísimo ***"El hombre que ríe"*** mío para plantearse una

especie como de emotividad especial para leer la novela, es un poco como pasa con la gente que haya visto ***"Apocalipsis Now"*** y luego se lee ***"El corazón de las tinieblas"*** que aunque sucede en África... es perfecto haberlo hecho así, porque tienes un estado emocional previo, te ayuda mucho. Luego cuando cayó en mis manos por fin la novela, me compré tres versiones para ver si me había equivocado de traducción, resulta que no, que es que no se parecía en nada, hay un tercio de la novela que son las disputas políticas en la Francia del XVIII o del XVII. No se parecía en nada, pero dije ¡perfecto!, lo mío está ahí y sí que reflejaba, leyendo sobre **Victor Hugo** y viendo como pintaba, sí que es esto, es el espíritu claro, Victor Hugo publicaba folletines y libros gordísimos, hay paja por un tubo. Hay tres capítulos que se dedica a analizar precisamente a los vascos, imagínate, cuando vuestros antepasados eran robaniños y demás, que la cultura de los robaniños es cultura vasca por lo visto, lo dice en el libro y hace una especie de estudio histórico, superdocumentado.

- **Claro, cada artista esta supeditado por su época a unas condiciones de trabajo, Victor Hugo necesitaba escribir muchas páginas para los folletines, tu caso es el contrario, te ves obligado a limitar las páginas de la historia.**
- Sí, era limitadísimo, los álbumes deben ser de 48 páginas como máximo, aquí ya se hizo un exceso, y además debía salir publicado en revista como capítulos. Era inexcusable para **Toutain**, porque era un momento en que la crisis era total en el medio, no se compraban las revistas y el primer achaque que se le dieron fue precisamente por los continuará. Yo quise venderle la moto de que era un continuará que no lo era, que era como los actos de una ópera, que puedes ver el siguiente acto, pero que puedes verlo independientemente, que son como estructuras cerradas. Me fue bien porque de alguna manera me evitó perderme, me centré y le dio mas aspecto operístico a la historia, saber que tenías que cerrar, concluir cada capítulo, empezarlo, concluirlo, hacer unas elipsis muy fuertes.

- **Pero esas elipsis tan fuertes han ayudado a la narración.**
- Claro, porque la narración está supermeditada, de hecho la planificación definitiva es lo que está en el libro de bocetos. Lo que no esta en el libro de bocetos es todo ese estudio previo de composición de página y tal. Yo empezaba por los diálogos, las situaciones, los puntos de encuentro, el cómo pasar de un espacio a otro, cómo hacer una elipsis de años; por lo tanto me salían quince páginas y tenía seis para resolverlo. ¿Cómo lo haces? empiezas a sintetizar, a sintetizar, a sintetizar y a ir combinando lo que es el diálogo esencial con las imágenes esenciales y que todo vaya encajando.

- **Que tu primer guión largo sea una adaptación se debe a la ventaja de tener ya la historia hecha. Te sirvió de experiencia para tus guiones posteriores.**
- Sí pero no, es un trabajo muy distinto, porque al final se parece muy poco a la historia original..., excepto una parte del diálogo final que al final lo deseché y cogí el dialogo final de ***"Tristan e Isolda"*** de **Wagner**, que es lo que está más o menos traducido aquí. Lo único que he respetado más o menos es el episodio del abismo, que también le di la vuelta y me lo llevé hacia las referencias que podía tener de **Egon Schiller**, de **Klimt**, de la Viena de 1900. No sé, era un juego de muchas facetas. Te das cuenta de que te cuesta más trabajo adaptar que inventar, porque en el inventar dibujas lo que te apetece, como te apetece y es tu mal rollo del día tu único condicionante.

- **Tal vez era eso *"Marketing y Utopía"*.**
- Sí, sí, fue un juego total y absoluto, lo que pasa es que también había problemas de indefinición, porque ***"El hombre que ríe"*** tuvo muy buena acogida y parecía que fuese la culminación de una carrera, de alguna manera me entró el pánico, ostia, a ver si todo lo que haga a partir de ahora...

- **Porque entonces ya tenías pensado hacer *"Macbeth"*, ¿lo dejaste para evitar ese encasillamiento?**
- Sí, porque además, ***"El hombre que ríe"***, si lo revisas ves como el estilo se va consolidando. hay incluso páginas que cambiarias, tuvieron que ser las que eran por fechas pero no acababa eso de estar cuajado y por eso el último capítulo es el perfecto en ese sentido. Es en ese momento cuando me hubiese gustado realmente continuar, pero al mismo tiempo dices: coño, si a partir de aquí continúo, una de dos o me canso y me amanero o realmente me van a decir que me estoy repitiendo, como las dos cosas me daban pánico dije, a desdramatizar, estaba hasta aquí de llorar, de pasarlo mal y tal y luego me lo pase muy bien. Además estaba el tema de que entonces estaba muy metido en la universidad, y claro, tengo que estar publicando todos los meses y no me apetece porque estoy agotado, ¿qué hice?: Los anuncios. Se lo vendí a **Toutain**, se lo vendí muy bien, esto me permitía dibujar cada dos meses una historieta, luego metía anuncio, me permitía muchos más lujos en cuanto a la narración, en cuanto a los experimentos que hay, de alguna manera era eso, un divertimento.

- **¿Qué influencias reconoces?, a parte de las evidentes de Sienkiewicz.**
- De **Sienkiewicz** lo que más me ha impresionado, más que el dibujo, dibuja de una manera muy distinta a la mía, es precisamente la capacidad de combinar, los lujos que se permite. Incluso llegué a hacer experimentos de combinar distintos tipos de papel: En Campson (papel para pastel) dibujaba con guache, iba comprando diferentes papeles y probando. En eso es en que me siento más identificado con **Sienkiewicz**, en su capacidad de poder mezclar de todo de poder jugar de una manera muy gráfica con todo y encima que te lo publiquen. Tu problema cuando lo ves publicado es que lo hayan reproducido bien.

- **En esta obra te descolgaste con todas tus neuras personales.**
- No te creas, de hecho hay cosas muy divertidas, de hecho esta historia, ***"Oedipus"***, la hice en ocho días, el guión me salió en un hora y la planificación fue igual, no hay un solo plano que no esté en los bocetos. Y está hecho en uno de los días más tristes de mi vida, y me tuve que levantar de la cama hecho polvo y me puse ahí en plan psicótico. Realmente no hay proyección personal, no tengo estos problemas con mis padres, pero sin embargo hay una amargura en la historia, una violencia que tenía dentro.

- **Si repasas tu obra y buscas una constante en ella es el fatalismo.**
- Es curioso, ahora me esta pasando eso con mi hermano, mi hermano se dedica más o menos a la música, tiene 19 años, me doy cuenta que desde su inocencia el tipo de letras que hace tie-

nen un corte muy determinado, fatalista, melancólico. Luego te das cuenta que es por la región, es Aragón, soy tremendamente aragonés. Por mucho que viva aquí o por mucho que me moleste, entre comillas, ser aragonés, por muchas de las vinculaciones que se hacen de ***Marianico el corto*** y ese tipo de historias que no es mi caso, o el tipo de acento, que yo lo he perdido completamente, te das cuenta de que la tierra te marca mucho, y ha sido muy bonito porque he descubierto una nueva faceta, el clima, la gente como es, te impone un tipo de carácter muy concreto, todo muy eufórico al mismo tiempo, todo muy extremo: la gran alegría, las fiestas del **Pilar**, las gentes en los bares y al mismo tiempo la gente es tremendamente introspectiva y tremendamente melancólica, es una combinación curiosa. Aquí por ejemplo es fría, muy suave, les molesta la estridencia, son muy flemáticos, a mi Barcelona me recuerda mucho a Inglaterra, es un contraste curioso. Hay gente que me ha llegado a plantear ejemplos desde **Goya**, que es lo más típico, o **Buñuel** hasta poetas que yo no conocía pero que son de la tierra.

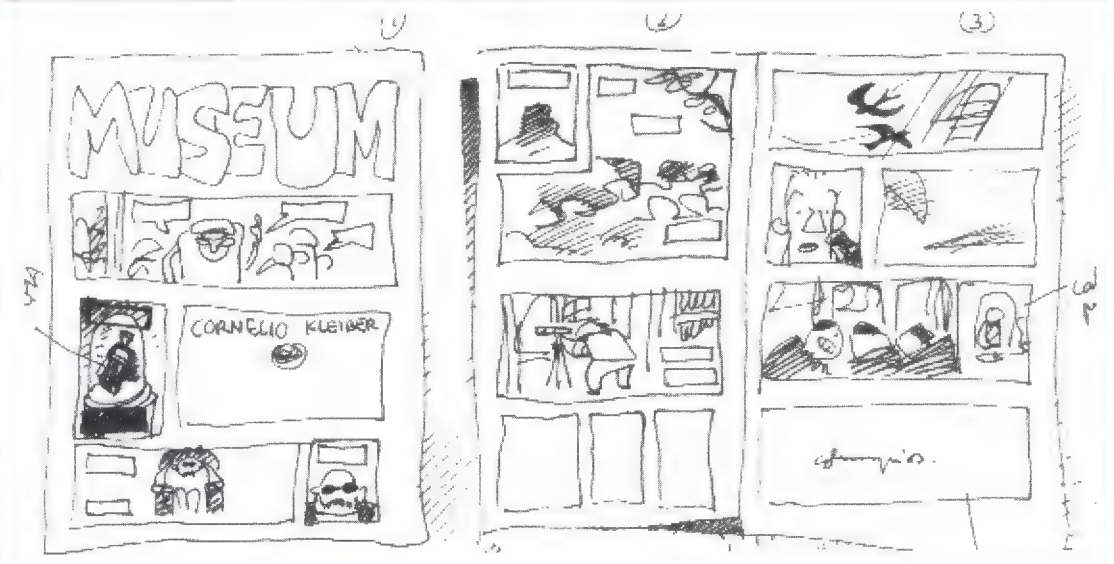
- **¿Te ha sorprendido?**
- Sí, sí, me ha sorprendido porque realmente hay una identificación con eso.

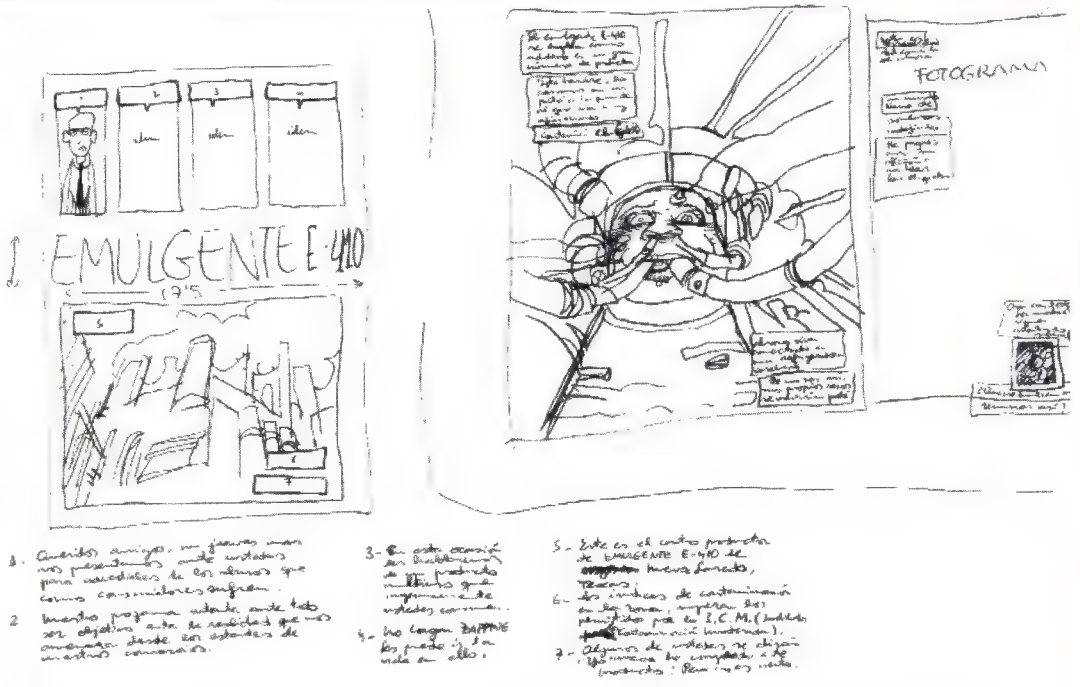
- **Pero tú lo explicitas mucho, una cosa es decir que es una historia trágica y que se muere todo el mundo y otra es verlo. Veo mucha sangre**.
- No se, aunque asumo lo de la sangre, creo que la violencia es uno de los sistemas donde más se ve la paradoja del comportamiento humano, lo estamos viendo estos días con lo del **GAL**. No te imaginas al **Vera** con sus hijos tratándolos mal, al revés, segúramente sea un padre de puta madre, y es el tío puede mandar asesinar a nosequien. Uno de los que mejor lo ha planteado en ese sentido, y que también ha sido acusado de violento, es **Tarantino**: la gente puede llegar a desconectar, tu puedes ser el más hijo de puta en tu trabajo y ser el padre más entrañable en tu casa, puedes estar pegando palos a los estudiantes siendo policía nacional y en tu casa ser el padre más amable de todos. Lo que pasa es que siempre jugamos con tópicos, si en el trabajo es un facha, también lo será en casa y a lo mejor es un calzonazos, te imaginas al policía en su casa con la pistola en la mesa, psicótico... y a lo mejor es el hombre que sufre más por sus hijos del mundo, el tema de la violencia es como las reglas del juego.

- **Pero tú en *"Blak Deker"* sí te planteaste hacer una historia violenta**.
- Sí, además me lo planteé como cuestión de mercado, yo alucino y al mismo tiempo me aterro un poco con cómo están los chavales de ahora, con los videojuegos y el CD-Rom son salvajes y luego hay polémica sobre si los dibujos animados son violentos o no, es una chorrada.

- **Pero tú crees que esa violencia les influye**.
- No, la subliman, la mujer de uno de mis mejores amigos es psicoanalista, y cuando le regalé el ***"Museum"*** se escandalizaron todos mis amigos, ella no, ella dijo: *"este es el más sano"*, si es que lo más sano es decir mierda y caca. Y eso no quiere decir una postura moral frente a la mierda, frente a la caca. Son cosas que estás recibiendo y que de alguna manera haces el exorcismo echándola fuera.
Lo de la violencia, pues mira: por un lado es supercomercial en el cine, el cine sin violencia es absurdo, ***"Psicosis"*** esta basada en un suceso. Lo más bonito en el mundo es un incendio, lo jodido es hacer la doble valoración. Ver arder un bosque debe ser impresionante.

- **¿Tienes algo de pirómano?**
- No (risas) ojo, mi hermano me ha quemado mi casa, me quemó 2.000 discos, soy superpirómano en eso, fumo precisamente por eso, porque me encanta estar haciendo humo. Y de entrada lo de la violencia es curioso por eso, porque soy treméndamente emotivo y romántico en el sentido más puro, no romántico cursi.
Con quien me siento muy identificado es con la gente del País Vasco. Es curioso, todo el contacto que tengo de gente que puede estar interesado en lo que hago, entrevistas o un curso... suelen salir del País Vasco, he ido ya tres veces al País Vasco y aparte de que cuando voy alucino, porque me toca la fibra, hay algo de conexión entre Aragón y el País Vasco, y eso que el paisaje no se parece en nada, pero hay una dureza de los elementos... la dureza del clima, ser campesino en Aragón es difícil, ser campesino en el País Vasco es duro. Hace poco estuve en San Sebastián, estuve en ***"El Peine de los Vientos"*** y te juro que fue una de las experiencias más brutales que he tenido, y hay gente que conozco que ha ido de Barcelona y no conectan. Lo curioso es esa conexión como espiritual, a mi el País Vasco me recuerda a los cuadros de **Friederic**.
Él fue un poco lo de ***"El hombre que ríe"***, la última imagen es el monje frente al mar, el mar de la bruma... son todos estos cuadros una relación con la naturaleza, con las fuerzas de la naturaleza, es una relación mística con la naturaleza, por muy ateo que seas... es esa capacidad de fascinación.
Pasa en el cine, no me gusta el cine español, me parece casi todo basura, pero con el que se hace en el País Vasco conecto, me fascina, la única película que paso en clase de cine español, excepto algún clásico, es ***"La madre muerta"***, que me sobrecoge. El cine que se hace en el País Vasco es más existencialista, más fatalista.
***"Museum"*** se puede leer de una forma muy superficial, pero hay algo angustioso, estás tocando la fibra. Siempre partía de la paradoja, qué se puede llegar a coleccionar y cuál es el conflicto.






La del conde, **Cornelio Kleiber**, la ideas es en parte de **Vicen**, es muy borgiana. La primera es la anécdota de un familiar, bueno de un familiar no, es de esas anécdotas que se cuentan de la postguerra en plan chiste y que nunca he sabido si es verdad o no. La del diseñador es la que menos me gusta, fue más de trámite, la tenía planificada, hice una especie de esquema de todas.

**- Porque estaba claro desde el principio cual iba a ser la última**.
- Sí, sí, está clarísimo, lo que pasa es que a veces la paradoja que plantean..., un coleccionista de envases que termina en uno, la paradoja está ahí, pero como rellenas con ello seis páginas, por eso me permito lujos como planificar toda una escena del vómito.

**- ¿Cómo surgieron todas esas ideas?**
- Fue una tarde de conversación de sofá con **Vicen**. **Vicen** es una especie de sparring. Se pone delante y empiezo a hablar, a ver que cara pone, si veo que le va interesando sigo y me lanzo y soy imparable, soy una máquina de expresar ideas, salieron como quince historias... el último capítulo fue meter historias que no había podido meter. Tenía una lista de quince ideas, cogí las que más me apetecía dibujar, por referencias que podían meterse, o por el tipo de historia que viese más narrativa y hubo una acumulación de datos. Hay detalles que son **Vicen** 100%, en la historia de **Erika Goldring**, lo del barco hecho de uñas es una idea suya, bueno una cosa que conocía él, yo conocía lo de **Nerón**, el resto de la historia salió solo. Me permitía sobrarme muchísimo. Es una historia casi grotesca.
La historia de **Nelson Beterman** es la historia más pensada y en ella traté de sorprender a **Vicen** con un tipo de historia que podía haber hecho él. Yo me adelanté y le iba contando como pensaba el guión. Él fue a un seminario de la facultad sobre filosofía del lenguaje y ese tipo de historias y salen las referencias, de hecho él se llama **Nelson Betterman**, es realidad es **Nelson Goodman**, el filósofo que se planteó todo este tipo de historias de lo que es la interpretación, la inferencia, un montón de ideas que bueno, mezclado con **Borges**, con **Chesterton**, con lo que yo había trabajado en las tesis...

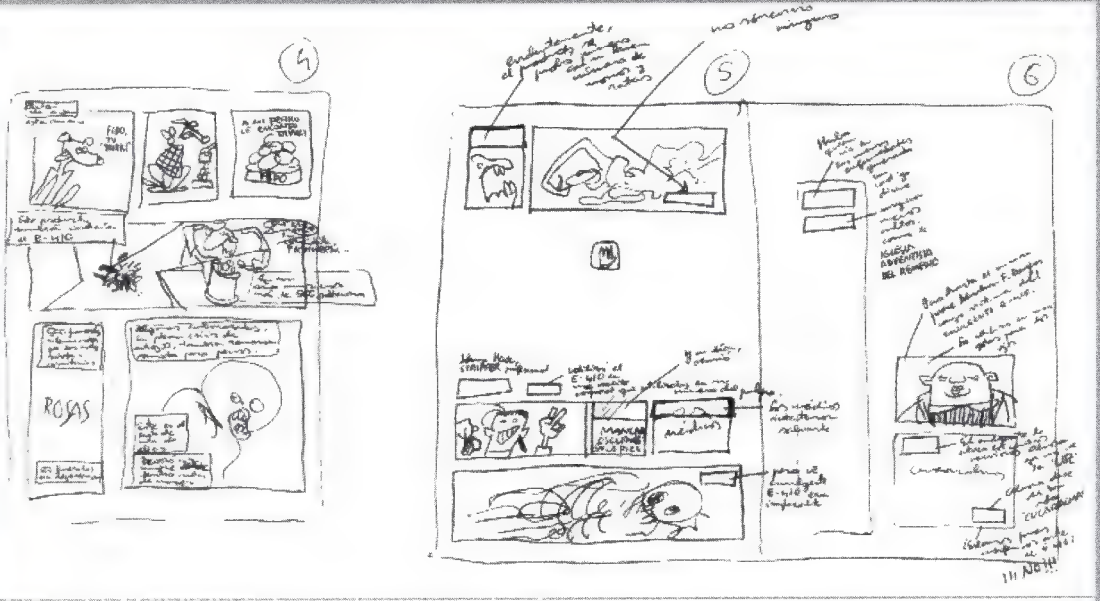
**- Siempre hay varios niveles de lectura**.
- En esta historia había muchísimos, y además me lo pase teta dibujándola, me lo pase genial dibujando todo ***"Museum"***. Saber que cada capítulo era superestricto en determinadas cuestiones, para así luego darle la vuelta y que realmente se leyese. Por eso adaptarlo a CD-Rom es fácil, son ya códigos establecidos en la página. Hay unos códigos de entrada en el capítulo, hay unas espectativas de salida del capítulo, hay unos objetos a partir de los cuales puedes volver a empezar el capítulo, hay un juego..., el amigo con el que estoy haciendo la programación alucina por eso, porque no se ha leído el comic y esta un poco ya dentro, en la esencia.

**- ¿Por qué citas en latín?**
- Porque era un rollo que se me ocurrió, ya no me acuerdo de lo que significan la mayoría. Tenía el típico libro de citas latinas. He ido buscando las citas que mejor fuesen y además las que más o menos se pudiesen interpretar en plan latín macarrónico, que se entendiesen.

**- Tuvo que ser impresionante que te nominaran dos obras en el último salón (*"Museum"* y *"Blak Deker"*).**
- Todas las nominaciones que había tenido siempre habían sido paradójicas, estaba convencido de que este año tampoco me lo darían. Llevaba seis años nominado. Todos los libros me los han nominado, y es más, ***"El hombre que ríe"*** me lo nominaron en dos categorías en un año como mejor obra y como autor revelación.

**- Es que el premio autor revelación casi siempre se da a gente que lleva años trabajando**.
- Sí, era al autor revelación de toda una vida. Me nominaron a las dos categorías sin haberse publicado todavía el libro, desde la revista, y no me dieron el premio. Pero al año siguiente, cuando salió el libro, volvió a estar ***"El hombre que ríe"*** nominado. Yo dije: *"Hombre, esto ya es tocarme los cojones"*. Este año cuando me enteré que me habían nominado lo pasé fatal: *"Otra vez me van a hacer lo mismo, lo de siempre"*. Y te puedo asegurar que la gente se alegró de que me dieran el premio por eso. Hay un punto de eso clarísimo, porque hay como una especie de maldición, todos los salones del cómic está **De Felipe** nominado y nunca le dan el premio. **Toutain** decía: *"mientras estés publicando conmigo nunca te darán el premio"* y de repente el año que dejo de publicar con él me lo dan.

**- O sea, que tenía razón**.
- Hombre, algo de razón tenía, pero luego me he enterado de los entresijos de la votación y la verdad es que es muy patético. Yo armaré follón el año que viene, para seguir con mi racha de



armar follones siempre que me dejan hablar en algún sitio. Es tremendamente injusto.

- **Pero todos los premios son injustos, por definición casi.**
- Sí, pero se dan circunstancias muy especiales, hay veces que son desagradecidos aparte de injustos. Por qué no me lo han dado cada año. Tengo todo el anecdotario apuntado y es muy patético, porque llega ya a un punto de..., hay cosas que son evidentes, si es una votación que se hace cribando entre ciento y pico votaciones de todos los especialistas de españa, ¿por qué se le tiene que dar la vuelta a ese resultado? La diferencia en el caso de ***"El Hombre que ríe"*** ese año fue impresionante, pero como todo el mundo estaba de acuerdo en dármelo a mi, el jurado le dio la vuelta, hay una falta de ética en ese sentido. Entonces no hagáis la votación de todo el mundo, si haces una votación y quedan tres más o menos igualados todavía...

- **¿Cómo se hacen las votaciones?**
- Son ciento y pico personas, de libreros hasta críticos, autores, editores, todo el mundo. Me acuerdo que ese año me felicitaba la gente antes de la entrega de los premios. Fue muy bestia, la gente estaba convencida: *"Tío te han nominado dos veces y seguro"* Incluso dimitió uno del jurado por este premio, vio que era absurdo: *"Si este señor tiene de los cien votos 78, y el que viene detrás tiene 13 es absurdo no darle el premio"*, pues por cojones no me dieron el premio. Pero hay cosas muy divertidas porque te enteras de que el mundillo funciona así.
***"Museum"*** este año ha ganado porque una persona en concreto les dijo que se lo leyesen. Y cuando se lo leyeron alucinaron: *"Ostia, es muy bueno"*, *"¿Pero no se lo iban a leer?"*, *"No, no, porque no me gusta este estilo"*. Pues si no lo han leído, léelo y luego comenta, es que no se lo leen. Es un descontrol y una de dos, o está mal planteado el jurado o sobra todo el rollo ese. Porque los que votan antes se lo han leído, es tremendamente injusto que todo el mundo que ha leído eso mayoritariamente te votan, que unos señores que no lo hayan leído, por no haberlo leído no te den el premio.
Todos los años pasa, en todas las categorías y siempre es una merienda de negros. Me imagino que este año meteré toda la caña que pueda, porque voy a estar de jurado. Yo era feliz, y eso que lo de los premios me la refanfinflan.

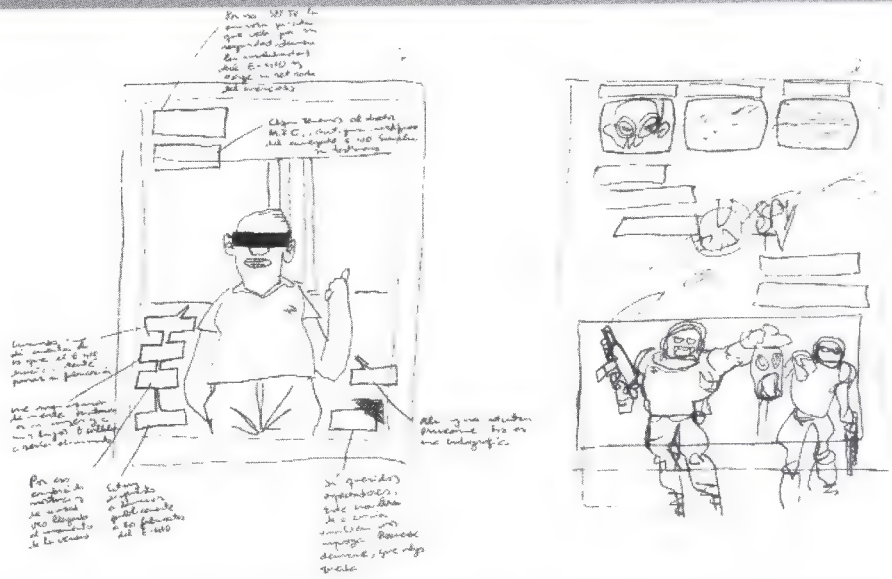
- **¿Seguro?**
- No, no, o sea, por un lado es muy bonito y muy importante, la primera vez recuerdo que me emocioné mucho y fui a la cena, fue muy decepcionante pero bueno, deportividad. Pero cuando llevas seis años es una tocada de cojones, el único año que no me nominaron, que fue cuando salió ***"Marketing y Utopia"***, como salió en el mismo salón del cómic no lo pudieron nominar y me acuerdo que fue el mejor año de todos, porque no tuve ni que ir a la cena. Estuve tranquilísimo en el salón, fue en el que estuve de mejor humor, fue genial, entonces rezaba este año para que no me nominasen y cuando me nominaron estaba con que me iba a pasar lo mismo que otros años.
Mis amigos te podían certificar que estaba histérico con el tema. Sobre todo porque te quedas con cara de tonto, quieras o no. Si pasa una vez no pasa nada, uno gana y otro pierde, pero si llevas seis años seguidos es una tocada de huevos: *"Ala, hoy tampoco"*. Luego te viene todo el mundo a consolarte... Es muy incómodo. Y al final vas de mala leche cuando te dan el premio, ni he cobrado, ni a lo mejor cobro, lo han rebajado a la mitad; y la estatuilla ya ves lo fea que es. Hace ruido porque tiene una tuerca suelta por dentro, y destiñe, se le va el dorado, es lo más cutre del mundo.

- **Pero el premio servirá para algo.**
- Es de maravilla para todo el tema de la promoción, ha funcionado muy bien, han surgido un montón de cosas a partir del premio, pero vamos, que el premio por el premio... y si no me hubieran nominado nunca yo tan tranquilo. La mejor valoración es que podría estar viviendo solamente del comic, puedo permitirme el lujo de coordinarlo con la universidad.

- **Pero eso es porque publicas en muchos países.**
- Claro, y que estoy funcionando de público sin ningún problema, y eso, en este momento y en este país, poca gente lo puede decir, no tengo porque estar acomplejado porque no me den un premio o porque no esté nominado, yo siempre decía que ***"Museum"*** era como ***"La lista de Schlinder"*** de **Spielberg**, que algún día caería. Además ***"Museum"*** salió de pura chiripa en álbum, porque no iba a salir, como cerro **Toutain** y **Zinco** lo dejo.

- **Porque *"Museum"* es de Selecciones Ilustradas. ¿Quién te lleva los derechos?**
- Hasta ***"Museum"***, **Selecciones Ilustradas**.

- **Pero *"Museum"* se publicó en una revista muy extraña, *"Comix Internacional"* era de Zinco pero la dirigía Toutain ¿Qué pasaba?**
- **Toutain** había cerrado, había hecho suspensión de pagos, tenía a todos los acreedores detrás, yo me quedé sin cobrar mi segundo pago de todos los álbumes, ***"El hombre que ríe"*** está agotado cuando se supone que yo tenía que haber cobrado la mitad al publicarse y la otra mitad al terminarse la edición, y es mucho dinero, entonces se fue a **Zinco**. **Ediciones Zinco**, que era al mismo tiempo distribuidor de **Toutain**, le dijo que no se preocupase le puso una revista y siguieron vendiendo material. **Toutain** siguió como agencia, separada de **Toutain Editor**, eran dos sociedades distintas.



- **Selecciones Ilustradas continúa**.
- Sí, sí, le va de puta madre. Trabaja para todo el mundo, sobre todo para EEUU, hacen sobre todo cuestiones de ilustración y merchandising, hasta pintar platos, que es la última moda en EEUU, ilustradores tipo **Boris** pintando platos para coleccionistas, cobran unas pastas increíbles.

- **¿Qué estás haciendo ahora?**
- ***"Blak Deker 2"***.
- **¿Te está convenciendo más que el uno?**
- Sí, me lo estoy pasando mejor.

- **¿Cómo ves tu futuro para seguir publicando?**
- En mi caso no tengo ningún problema. Aunque se haya cerrado ***"Viñetas"*** yo sigo publicando fuera, me siguen pagando lo mismo por página, no hay ningún problema.

- **¿Te pagan por página, publiques donde publiques?**
- Me pagan una cantidad fija, estipulada en el contrato, de esa cantidad hay una parte que es por la publicación en España y el resto es un adelanto sobre ventas en el extranjero. Si vendes bien en el extranjero no hay problema, porque en seguida recuperas y aumentas el dinero, me pagan ahora 35.000 pesetas por página, en cuanto has cubierto las 35.000 todo lo que sale después es para ti.

- **¿Cómo te pagan, por álbumes, por revistas...?**
- Depende. En **Toutain** te pagaban solamente por revista, cuando se publica el álbum en España te pagan sobre el precio de cubierta. En **Glénat** la verdad es que las condiciones son muy bordes, muy malas para el dibujante, te pagan en bloque y entra todo lo que te puedan hacer con la obra. Desde venderla en Tanganica hasta hacer el álbum en España.

- **Pero lo que se venda de más te repercute luego**.
- Sí, pero el porcentaje es mucho menor. En **Selecciones Ilustradas** se quedaban el 30%, y aquí ya es el 50%.

- **Pero te venderán más**.
- No, venden peor, curiosamente venden peor. De hecho, es **Toutain** quien va a vender el ***"Blak Deker"***, ya lo ha colocado en el ***"Heavy Metal"***.
He tenido un problema. Que es una ventaja pero es un problema, y es que a la gente le ha costado mucho entrar en mi estilo, y ahora hay superávit de obras de **De Felipe** para publicar en el extranjero, las están publicando desordenadas, y las están publicando todas, con lo que claro, **Glénat** fue al ***"Heavy Metal"*** y en el ***"Heavy Metal"*** habían publicado ***"El hombre que ríe"*** en revista y libro, están terminando de publicar ***"Museum"***, que van a publicar en libro, querían publicar ***"Marketing y Utopia"***, ***"S.O.U.L."***, ***"Nacido Salvaje"***... y al final quedaba ***"Blak Deker"***. Con lo que se publicaría dentro de cinco años. A **Toutain** le viene genial, porque si tiene cinco obras que representa él le da lo mismo el orden, sabe que tiene cinco años cubiertos, los de **Glénat** llegan con su primera obrita, del mismo autor y ven que deben esperar cinco años, llegan al acuerdo de que **Toutain** les cuela el ***"Blak Deker"*** llevando los derechos..., son este tipo de jugadas. Lo curioso es que me ha costado un montón vender fuera, y cuando lo he conseguido no he tenido ningún problema.

- **Pero ahora estás asentado como autor en el extranjero**.
- Empiezo a estar asentado, el que te publiquen los álbumes directamente fuera ya es significativo, falta Francia, publiqué muchas en ediciones piratas infames, unos hijos de puta franceses, dio la circunstancia de que un francés me llegó a publicar ***"El hombre que ríe"*** antes de que saliese en España, terriblemente mal publicado, no vendió ni uno.

- **¿Le tienes un cariño especial a esa obra?**
- ¿A ***"El hombre que ríe"***? Sí, sin duda. Es una obra muy importante, o sea, a todas les tienes cariño, lo que pasa es que a la que menos cariño le tengo puede que sea a ***"Blak Deker"***, a pesar de todo el trabajo, ese es el famoso barco, me pasé dos meses haciendo el barco.

- **Tanto trabajo y apenas sale en la obra**.
- Quería usarlo en la obra, lo que pasa es lo de siempre, si trabajas con mucho interés, con mucho gusto y tal pues...

- **Lo hiciste en la primera etapa, hace años**.
- Sí, fue antes de hacer la historia, yo hice siete páginas de presentación, desde que comienzan los títulos de crédito hasta que termina la pelea, eso y la portada. Eso estaba hecho hace dos años, entonces cuando volví a coger la historia dije: *"Coño, ¿que hago?"*, es más, como no me apetecía dibujar el barco en la siguiente página, me monté el flash-back del principio, para retrasar el tener que dibujar el barco, entonces conseguí un amigo que me lo digitalizó con video en el ordenador y tengo todos los ángulos posibles del barco en ordenador impresos y tal, lo que pasa es que no me metería en esto ahora ni harto de grifa.

- **Sí te llega a pillar en su momento sí lo hubieses hecho más a gusto**.
- Sí claro, es que era su momento, tenía todo planificado.

- **¿Por qué no lo hiciste?**
- Hubo problemas en **Glénat**, redujeron la plantilla al 50% allí y entonces cortaron la comunicación conmigo.

- **¿Qué hiciste entonces?**
- Publiqué con **Toutain**, hice ***"Marketing y Utopia"***.

- **¿No podías haber hecho *"Blak Deker"* para Toutain?**
- No, porque era una carta que me guardaba y además me deprimí mucho con el tema y me cabreó mucho, me parecía de alguna manera poco caballeroso, decirle a **Toutain**: *"Mira que me voy, que he hecho una cosa muy comercial paras esta gente y que me voy"* y después decirle: *"Mira que no me lo han comprado, ¿me lo compras tú?"*, me parecía bajarme los pantalones, falta de educación. Hice borrón y me olvido, mira, siete páginas para guardar en el cajón, cuando retomé la historia pues mira no..., o sea le tengo cariño pero...

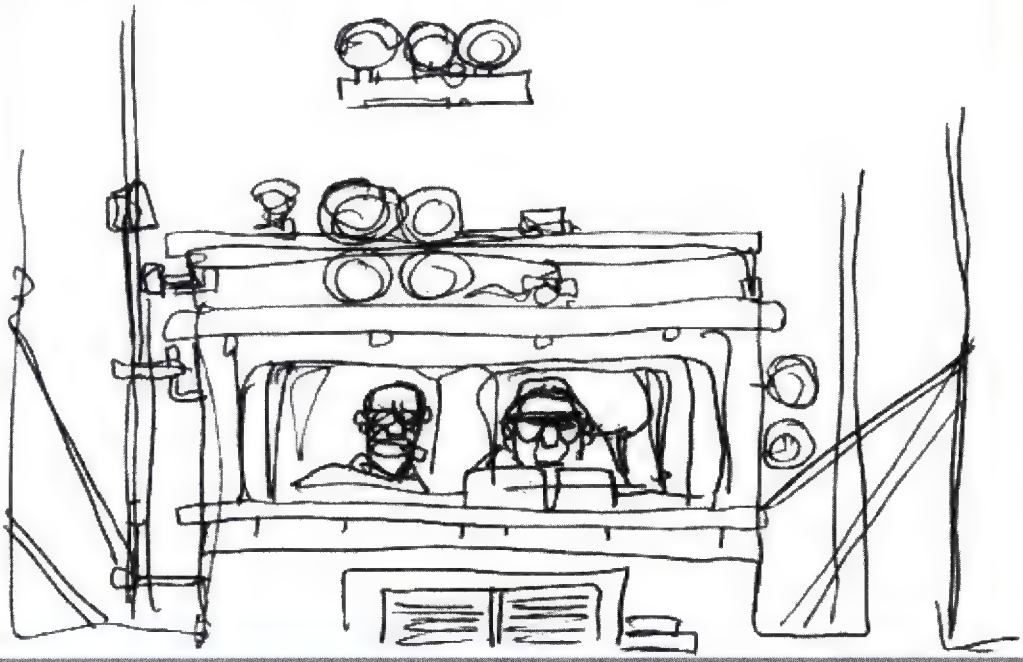
- **Trabajas mucho la historia antes de sentarte ante el tablero, información previa**...
- Sí, en principio sí, pero depende el proyecto, aunque surge de forma bastante natural, para mí lo ideal es tres meses antes de empezar un proyecto empezar a obsesionarme y a reordenar información. De hecho toda la información es estable, hay desde cuestiones del romanticismo alemán pasando por Vietnam, por la ciencia-ficción de un determinado corte... y entonces coexistes con todo ello, forma parte de tu inconsciente personal y lo único que haces es, cuando determinado proyecto te apetece lo sacas del desván y lo colocas en el lugar prioritario, luego lo demás lo corres, tienes asumido lo que tienes empollado.

- **¿No se te mezclan las referencias, una cosa con otra?**
- Siempre coexisten cosas, en ***"El hombre que ríe"***, meter al psicokiller es bastante...

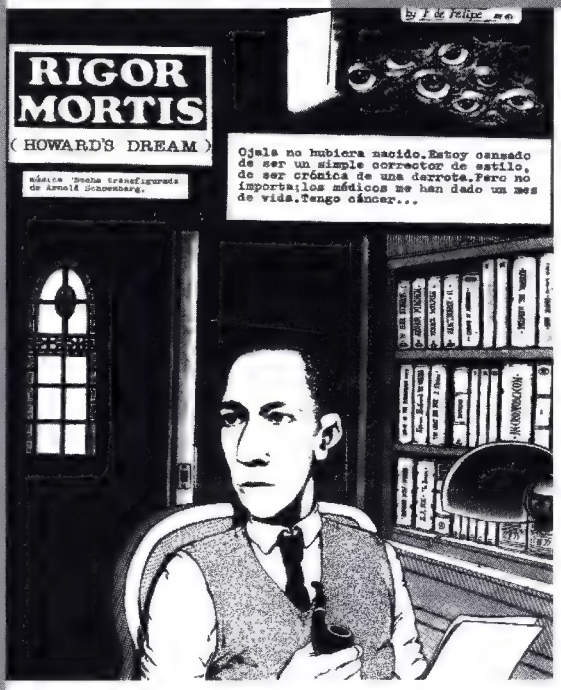
- **¿No estaba en la historia?**
- No, no, lo que pasa es que al mismo tiempo, a nivel de documentación está bien, lo que pasa es que era una reflexión sobre el tema de la familia y era un contraste que me parecía que a nivel dramático podía quedar potente. Pero hay interferencias siempre, si hago ***"Macbeth"*** habrá algo del profundo sur de **Faulkner** seguro, y siempre en todas las historias hay mucho de **Bekket**, **Samuel Bekket** es justo lo contrario a todo lo que se puede plantear. Hay cosas que aunque no seas consciente te condicionan. Luego te sorprendes con cosas, con atmósferas, con tonos que has olvidado muchas veces, que incluso no eres consciente de que están ahí y de repente cuando vuelves a leer algún tebeo de los tuyos... me ha pasado con ***"Nacido Salvaje"*** estos días, he visto incluso referencias que no estabas explícitas en ese momento, no era "*la foto que quería meter*", sino que era una cosa más amplia, era a lo mejor un tono de un relato de **Faulkner**... ese tipo de cosas.

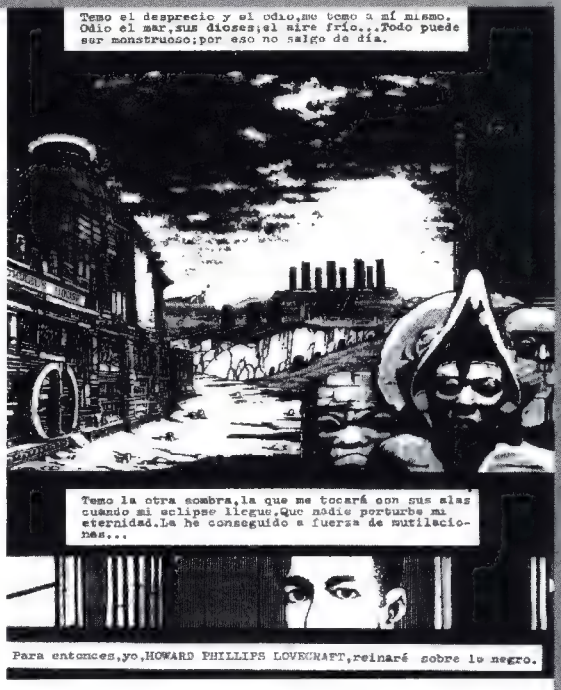
- **Has hecho algo nuevo para el cómic-book de *"Nacido Salvaje"*, aparte de la colaboración con Andrés Hispano**.
- En el tercero salía una historieta que hice en ***"El Dado"***.

- **¿Cómo te mueves en otros campos? ¿Has hecho muchas ilustraciones?**
- He hecho poquitas cosas, ahora tengo que hacer la portada de un libro de un chaval de Zaragoza, **Félix Romero**, que está en la cárcel por insumiso, es un tío de mi generación, del 68. **Plaza y Janés** contactó conmigo a petición de él. Él quería que le hiciera la portada, para la colección esta donde publica **Ray Loriga, *"Jóvenes Narradores"***, me leí las pruebas de la novela y me quedé acojonado, fue reconocerme totalmente, ocurre que juega con lo que ha visto, una de las imágenes que mas le gustaba era la del **Tío Gilito**, ese con dientes, que es además la que enseñó en la editorial, que dijeron que les venía de puta madre, por colores, dibujo y tal. A mí me entraba una especie de cosa, y claro, al hacer la ilustración te lo planteas como si fuese un lenguaje distinto, no sé... incluso cuestiones de anatomía, que están mucho más realistas en esta historia, frente a lo que es un estilo más deforme.



**PRIMERA HISTORIETA PUBLICADA**


RIGOR MORTIS
( HOWARD'S DREAM )
by J. de Felipe 86
Ojalá no hubiera nacido. Estoy cansado de ser un simple corrector de estilo, de ser crónica de una derrota. Pero no importa; los médicos me han dado un mes de vida. Tengo cáncer...


Temo el desprecio y el odio, me temo a mí mismo. Odio el mar, sus dioses; el aire frío... Todo puede ser monstruoso; por eso no salgo de día.
Temo la otra sombra, la que me tocará con sus alas cuando mi eclipse llegue. Que nadie perturbe mi eternidad. La he conseguido a fuerza de mutilaciones...
Para entonces, yo, HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT, reinaré sobre lo negro.

- **¿Cuál es tu proceso de trabajo?**
- Lo que hago generalmente primero son bocetos de compaginación, y luego de cada dibujo. De cada viñeta hago bocetos sueltos en folios, hasta que encuentro el dibujo que me apetece, entonces cojo la mesa de calco y más o menos lo adapto, veo que la angulación vaya bien, que quepa, y entonces calco, tratando de respetar al máximo el espíritu del boceto, la frescura, que generalmente se pierde, pero bueno y aquí (en ***"El hombre que ríe"***) me pasó eso, estaba tan trabajado el boceto... me costó mucho encontrar el equilibrio, lo pasé mal en el sentido de decir: están ya terminadas. Los bocetos fueron 20 días, un capítulo me salía cada cuatro días.

- **¿Muchas horas?**
- Horas, todas.

- **¿Tienes algún tipo de horario? ¿De rutina de trabajo?**
- El problema es que ahora he estado superliado con todas las historias... año y medio de tribunales... antes trabajaba más ordenado, ahora me han roto bastante el ritmo, ahora estoy en verano retomándolo un poco.
Generalmente me levantaba a las diez de la mañana como muy tarde, dibujaba un par de horitas, hasta las doce, me duchaba, me vestía, me iba a mirar tiendas, a comer con algún amigo... a lo que fuese, volvía a casa, veía alguna película, sobre las seis empezaba ya, me ponía a dibujar, a las ocho me ponía, a las diez o así, después de dos horitas paraba, veía un rato la tele y a las once o doce me ponía hasta las cinco o seis de la mañana.

- **Cuando más trabajas es de noche**.
- De noche o cuando estaba antes mejor en la facultad, que solamente iba los días que me tocaba, dos días a la semana, los otros tres días ni me cambiaba el pijama, me levantaba, desayunaba y me pasaba toda la santa mañana dibujando superbien. Eso de decir, hoy no tengo que ir a trabajar, me quedo aquí en casa con mi hobby. El problema es que ahora en la facultad estoy mañana y tarde y son cinco días a la semana más el fin de semana pringando para a lo mejor hacer un papel que luego tienes que llevar al juzgado...

- **Y eso repercute en la obra, por ejemplo en *"Blak Deker"*. Tendrá mucha culpa de lo insatisfecho que estás de ella**.
- Toda, porque además tienes la cabeza al 100% en otra cosa, yo para contar una historia tengo que estar mascándola. Yo por ejemplo soy un gran lector de baño, por ejemplo cuando me voy al baño siempre me llevo los libros que me interesan en ese momento.
Para el ***"Macbeth"*** estoy siempre leyendo sobre música de la época... es decir, sobre todo lo que me puede llegar a influir en un momento determinado. En este momento que estoy más o menos relajado, tengo la cabeza absorbida por ***"Macbeth"***, aunque esté haciendo ***"Blak Deker"***. A pesar de que estoy metiendo un montón de horas.

- **Pero es que así no se puede**.
- Es que además es eso. Y encima es que no te pagan lo suficiente para poderte retirar maravillosamente bien.

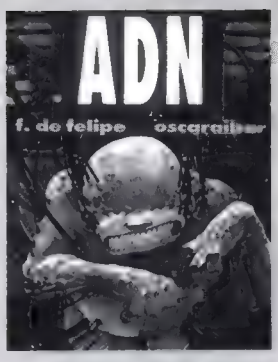
- **¿Te gustaría poder dejar el trabajo de la universidad?**
- No, todo lo contrario, me lo paso increíblemente bien. Ahora me habían contratado para dar unos cursos en **TV3**, emitido por el circuito interno de la casa, cuatro horas diarias cinco días, y no es que se me hiciera corto... primero que no me cabía el temario. Todo lo que he asimilado podérselo contar a unos señores, que encima van a estar atendiéndome, tomando apuntes, ¡y te van a pagar por ello!

- **¿Qué lees últimamente?**
- Muy poco, primero porque voy poco por librerías por cuestiones de tiempo y de horarios, y segundo porque me fío mucho de **Newton**, luego tengo mis autores fetiches.

- **¿Como cuáles?**
- Los has mencionado ya: **Alan Moore**, **Mike Mignola**, **Bill Sienkiewicz**, **Frank Miller**, eso en lo americano, luego me gustan mucho pues los franceses, desde **Bourgeon**, **Juliard**... todas estas sagas como ***"Las siete vidas del gavilán"***. De cómic español sobre todo los amigos, los que conozco: **Sequeiros**, que soy muy amigo de él, **Ferry** lo que va sacando, **Prado** me encanta...

- **¿Alguna cosa nueva que te haya sorprendido?**
- De lo último que más me ha gustado, aunque no me ha sorprendido porque lo conozco desde hace mucho tiempo y porque he vivido el parto del ***"Ambigú"*** entero es el ***"Nostromo Quebranto"***. Más autores: leo de todo, leo algo de manga, empecé con ***"Akira"*** como todos y me encanta. Ahora sobre todo animación, **Toriyama**, **Miyazaki**... también me gusto ***"Pinneaple Army"***... qué más: **Ted Mckeever** me encanta, se parece a **Sequeiros**. **Mattioti**, **Bisley**... y los del ***"Mondo Lirondo"***, ***"Impresiones de la Isla"*** y los clásicos: **Herriman**, **McCay**.

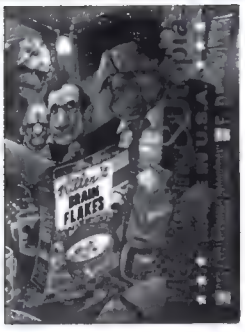
**TITULO**: NACIDO SALVAJE.
**GUION**: OSCAR AIBAR.
**DIBUJO**: F. DE FELIPE.
**EDITORIAL**: TOUTAIN.
**FORMATO**: 21 x 27 CMS. TAPA BLANDA. BLANCO Y NEGRO.
**PAGINAS**: 64 + CUBIERTAS.
**FECHA**: 1989.
**PRECIO**: 700 PTAS.



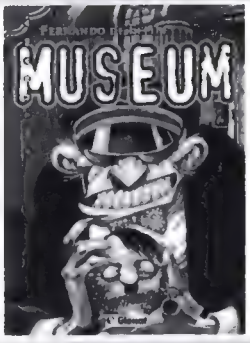

**TITULO**: ADN.
**GUION**: OSCAR AIBAR.
**DIBUJO**:F. DE FELIPE.
**EDITORIAL**: TOUTAIN.
**FORMATO**: 21 x 27 CMS.
TAPA BLANDA. B/N Y COLOR.
**PAGINAS**: 64 + CUBIERTAS.
**FECHA**: 1990.
**PRECIO**: 875 PTAS.

**TITULO**: S. O. U. L.
**GUION**: JAIME VANE.
**DIBUJO**: F. DE FELIPE.
**EDITORIAL**: TOUTAIN.
**FORMATO**: 21 x 27 CMS.
TAPA BLANDA. COLOR.
**PAGINAS**: 64 PAGINAS.
**FECHA**: 1991.
**PRECIO**: 1.200 PTAS.

**TITULO**: EL HOMBRE QUE RIE.
**GUION**: F. DE FELIPE.
**DIBUJO**: F. DE FELIPE.
**EDITORIAL**: TOUTAIN.
**FORMATO**: 21,5 x 28 CMS.
TAPA DURA. COLOR.
**PAGINAS**: 56 + CUBIERTAS.
**FECHA**: 1992.
**PRECIO**: 1.650 PTAS.




**TITULO**: MARKETING & UTOPIA.
**GUION**: F. DE FELIPE.
**DIBUJO**: F. DE FELIPE.
**EDITORIAL**: TOUTAIN.
**FORMATO**: 20,5 x 27,5 CMS.
TAPA BLANDA. COLOR.
**PAGINAS**: 48 + CUBIERTAS.
**FECHA**: 1993
**PRECIO**: 875 PTAS.




**TITULO**: MUSEUM.
**GUION**: F. DE FELIPE.
**DIBUJO**: F. DE FELIPE.
**EDITORIAL**: GLENAT ED.
**FORMATO**: 21,5 x 29 CMS.
TAPA DURA. COLOR.
**PAGINAS**: 48 + CUBIERTAS.
**FECHA**: 1994.
**PRECIO**: 1.990 PTAS.

**TITULO**: BLAK DEKER.
**GUION**: F. DE FELIPE.
**DIBUJO**: F. DE FELIPE.
**EDITORIAL**: GLENAT ED.
**FORMATO**: 21,5 x 29,5 CMS.
TAPA DURA. COLOR.
**PAGINAS**: 48 + CUBIERTAS.
**FECHA**: 1995.
**PRECIO**: 1.450 PTAS.

?

**BLAK DEKKER II**

**MACBETH**

# MASAKAZU KATSURA

Si se hiciera una encuesta a los otakus[1] de este país preguntándoles quién es actualmente el/la mejor mangaka[2], junto a los archiconocidos **Akira Toriyama** (***"Dragon Ball"***) y **Rumiko Takahasi** (***"Ranma 1/2"***), saldría a relucir un nombre desconocido en nuestro país hace tan sólo un año y medio. La culpa de esta ascensión a la fama entre nosotros se debe a su obra ***"Video Girl Ai"*** (***"Denei Shojo Ai"*** en el original), nos estamos refiriendo, naturalmente, a **Masakazu Katsura**.

**Katsura** nació en Fukui, Japón, el 10 de octubre de 1962. Empezó a interesarse por el manga al ver como un compañero de instituto era felicitado por profesores y amigos. Esto le impresionó y comenzó a dibujar. Poco después gana un concurso para aficionados y ve así publicadas sus primeras páginas. Su primera obra profesional fue ***"Wingman"***, una serie muy japonesa, con mechas[3], chicas guapísimas, y la ciencia-ficción romántica que caracterizará el conjunto de su obra. Incluso se hizo una versión animada en la cual el propio **Katsura** canta el tema principal. Luego vendrían ***"Present from Lemon"*** y ***"Wonder"***, que no tuvieron la misma calurosa acogida que su ópera prima.

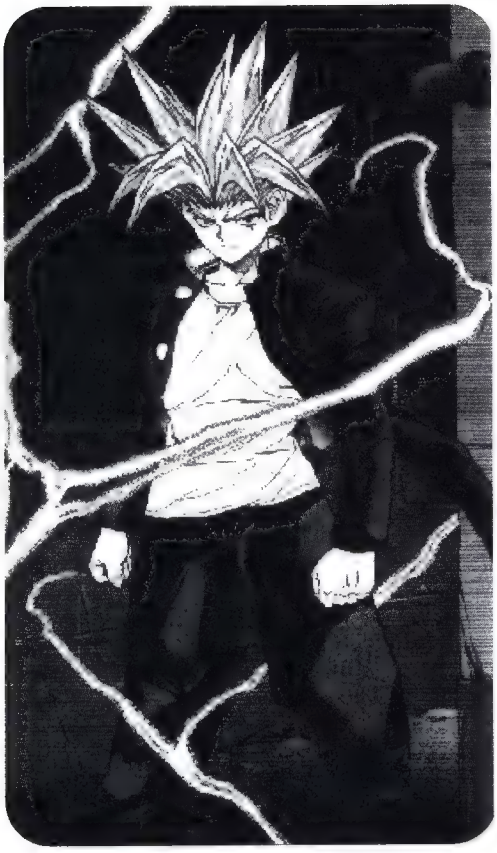
En 1989 llegó su mayor superventas hasta el momento, ***"Video Girl Ai"***. En esta obra podemos encontrar una de las historias de amor más bonitas que se hayan dibujado nunca. No se trata del típico triángulo amoroso japonés como ***"Kimagure Orange Road"*** (***"Jonny y sus amigos"***), o ***"Touch"*** (***"Bateadores"***), en este caso es más bien una especie de octógono amoroso, en el cual **Yota Moteuchi**, el protagonista, se encuentra indeciso entre tres chicas guapísimas. Una de ellas está enamorada del mejor amigo de **Yota**, **Takashi**, el cual no muestra ningún afecto por ella, otra es muy complaciente, pero cuando está con ella sólo piensa en **Ai**; y la otra es una video-chica defectuosa (**Ai**). Si a esto le sumamos una antigua amiga de **Yota**, su antiguo novio, un compañero de clase tocón, violaciones, muertes, escenas picantonas... el cóctel es explosivo. La serie introduce un nuevo argumento en el mundo del manga, las **Video Girls**: si se es puro de corazón, uno puede ver el **Video Club Gokuraku** y alquilar sus cintas. Al ser reproducidas en un video normal, a través de la pantalla del televisor, sale una **Video Girl** que tratará de consolar al que ha alquilado la cinta durante los tres meses que dura ésta. Así lo hizo **Yota**, pero su video estaba estropeado y **Ai Amano** salió defectuosa y acabó enamorándose de él, lo cual le estaba prohibido. En esta obra hay que destacar dos aspectos importantes que hacen de esta serie una obra imprescindible para cualquier otaku: el grafismo y la humanidad de los personajes. Lo primero salta a la vista con tan solo ver algunas páginas: las tramas mecánicas están perfectamente realizadas, los detalles están cuidados al máximo, las expresiones faciales son de lo más creíbles, los decorados y las ambientaciones son maravillosos, los personajes, masculinos y femeninos, destacan agradablemente.

Pero sin duda alguna, lo más atrayente de la serie es la credibilidad de los sentimientos y emociones de los personajes. El lector llega a sufrir con los personajes, sintiendo casi lo mismo que ellos. Quizás por ser una historia de amor bellísima, quizás porque todos nos hemos enamorado alguna vez, y nos hemos sentido identificados por ello. No lo sé, pero es una serie que llega al corazón y te engancha desde el primer número, haciéndote sentir cosas que no es habitual sentir leyendo un tebeo normal.

La serie cuenta también, como todo lo que tiene éxito en Japón, con su versión animada. En seis ova's[4] se recoge el argumento principal de la historia, contando con una calidad gráfica exquisita, como corresponde a las recientes producciones niponas. La banda sonora de la versión animada cuenta con la voz de **Noriko Sakai**, que canta el tema principal, y la de **Masakazu Katsura**, que quedó muy orgulloso de su voz en ***"Wingman"***.

Esta obra de **Masakazu Katsura**, ha traído una bocanada de aire fresco al manga de este país, al ser el primer manga romántico que se edita en castellano, alejándose de lo que se ofrecía hasta ahora: ***"Dragon Ball"***, ***"Ranma"***, ***"Dragon Quest"***, y las no precisamente buenas colecciones de **VIZ** (con excepciones para ***"Alita"***, ***"Mai"*** y ***"Satuario"***), que podrían llegar a hartar al personal. De no haber sido por el éxito de **Katsura**, seguramente no podríamos haber disfrutado de otras obras en esta línea, como ***"Touch"*** o ***"Ah! My Godess"***, cada una con sus romances incluidos.

***"Video Girl"*** se ha convertido en el gran superventas de **Norma Comics**, que se ha esmerado bastante en la edición española: las portadas son exquisitas, la adaptación de las onomatopeyas bastante correctas, no hay que aguantar publicidades patéticas en la contracubierta, han hecho caso a los lectores haciendo una serie abierta. Solo tiene tres puntos en contra: el precio, algunos momentos de la traducción y la traspapelación de algunas páginas. Esta edición contrasta con las típicas de **Planeta**, solo hay que ver su patética edición de ***"Dragon Ball"***: Las portadas son viñetas ampliadas y muy mal coloreadas, la rotulación es pésima al igual que la traducción y la onomatopeyizacion, a veces saturada de tinta y a veces sin ella, y para colmo la reeditan en tomos tamaño



bolsillo para mosquear a todos los que han tenido que comprar la edición semanal.

Después de ***"Vídeo Girl Ai"***, saldría publicada en una revista mensual de videojuegos, ***"Shadow Lady"***, ***"La Dama de las Sombras"***, en las cuales **Katsura** vuelve a sorprendernos con su estilo de dibujo y algo que maneja muy bien: el color. En esta historia deja patentes la admiración que siente por **Batman** y los típicos superhéroes americanos. Cuenta las aventuras de una chica, **Ami**, que gracias a una sombra de ojos que la regaló su abuela (¿?) se puede convertir en una superheroína que combate a los ladrones de su ciudad. Por supuesto también encontramos la ineludible relación sentimental, en está ocasión servida gracias a la llegada de un chico de su misma edad, **Maito**, a su instituto. Además **Maito** también combatirá el mal, contando para ello con una cantidad ingente de artilugios (**Batman**). La serie se publicó también en blanco y negro a principios de éste año en el semanario ***"Shonen Jump"***. De momento no se cuenta con la continuación de la primera parte.

Su siguiente obra es ***"DNA²"***, que ha concluido en 1993, tras 42 capítulos. Esta nueva historia ha sido interpretada por muchos como un homenaje a ***"Dragon Ball"***: una chica venida del futuro, **Karin**, tratará por todos los medios de curar a un chico, **Junta Momonari**, de una enfermedad que posee que le hace repeler a todas las chicas, como esto es contagioso, en el futuro la existencia de la raza humana peligraría. **Karín** logra inyectarle la medicina **Mega Playboy**. Los problemas llegan cuando una segunda medicina, que debía ir para **Junta**, es inyectada a un chico llamado **Ryuji**, el cual está enamorado de **Tomoko**, la cual está colada por **Junta**. La medicina le da superpoderes a **Ryuji**, que utilizará para vengarse de **Junta**. **Junta**, para acabar con él, deberá usar sus poderes, alcanzando un nivel de poder superior, a la vez que transforma su pelo moreno en rubio. Pero no solo es eso lo que trae de cabeza a los protagonistas, también aparecerá una hija de **Junta** venida del futuro, y un malvado doctor que tratará de controlar el DNA de **Junta** a su antojo. En medio hay rayos de energía, transformaciones monstruosas, robots, teletransportaciones, romances y todo lo necesario para vibrar con esta obra de **Katsura**. Después de leer esto, las relaciones con ***"Dragon Ball"*** son más que evidentes si recordamos a **Trunks** y su medicina, al **Dr. Gero**, el pelo de los **Super Saiyajines**. La versión animada de esta serie se ha realizado en 1994 y ha sido un gran éxito, gracias a la alta calidad de la adaptación, supervisada por el propio **Masakazu Katsura**, y al esfuerzo realizado tanto en la imagen y en la banda sonora realizada por **Bandai Visual**. Está previsto editar ***"DNA²"*** en nuestro país a comienzos de éste año, confiemos en que repitan el buen hacer con esta serie y que **Masakazu Katsura** reciba la atención que merece.

Tras ***"DNA²"***, **Katsura** diseña a **Iria** y a **Key**, los personajes protagonistas de ***"Zeiram The Animation"***, unos **OVA's** de **Bandai Visual** que pasaron sin pena ni gloria en Japón el año pasado y que contó con versión en imágen real. Recientemente se ha realizado una segunda parte. La similitud entre **Iria**, la protagonista, y **Karin** es más que evidente. La trama es una de las constantes en el cine japonés: una chica muy valiente se dedica a salvar a la humanidad del típico monstruo malísimo. Aunque ha sido editada en Francia, no hay nuchas esperanzas de que sea traducida al castellano.

Lo último que se conoce de **Masakazu Katsura** es una serie llamada ***"Zetman"***, que ha sido publicada en el ***"Autumm Special Shonen Jump"***, en la cual, otra vez en la línea de ***"Shadow Lady"***, demuestra su admiración hacia **Batman**, con un montón de artilugios para combatir el mal.

DANIEL JIMENEZ

1. Aficionados al manga y al anime.
2. Dibujante de mangas.
3. Robots. En Japón constituyen un género propio (Mazinguer Z...).
4. Película de animación realizada para televisión, generalmente basada en un manga.

LA
CRITICA DE LA CRITICA

# EL WENDIGO

DAVID

De la realización de este artículo debía encargarse otro colaborador de la revista, pero es finalmente a mí, y a mi pesar, a quien le ha tocado comentar la trayectoria de ***"El Wendigo"***. Y digo a mi pesar porque con todos sus defectos (que los hay). ***"El Wendigo"*** tiene un significado especial para mí, más que cualquier otra revista sobre historietas. Desde su número 41 (Febrero-Abril del 88), hace ya siete años, hasta ahora he sido fiel seguidor de esta publicación y he tratado de localizar los numeros atrasados con verdadero afán.

Aquel número 41 fue especial por un motivo. Tenía 16 años y, cosas de la edad, trataba de dejar el comic de superhéroes de un modo radical. Empezaba a interesarme por autores como **Eisner**, **Moebius** o **Giménez**, y consideraba al comic de superhéroes como algo infantil que yo debía superar. Aquel número me hizo comprar ***"Batman Dark Knight"*** y ***"Batman Año Uno"*** y olvidar mis estúpidos prejuicios. Eso es algo por lo que les quedaré eternamente agradecido, así como por muchos números que me alegraron la retina (usando una expresión suya) tanto como los comics que criticaban favorablemente.

***"El Wendigo"*** nace en 1974 gracias a dos estudiantes gijonenses de COU: **Ignacio Sánchez** y **Ramón Fermín Pérez**. Los primeros números (siguiendo siempre la información que ellos aportan en su número 50) fueron fotocopias sin numero ni fecha en la portada, con tiradas escasas, alrededor de 100 ejemplares.

El número 5, gracias a un préstamo del PCE de Asturias, pudo aumentar su tirada a 500 ejemplares. En el número 6 entra a colaborar en la revista **Faustino Rodríguez Arbesú**, que a partir de una nueva aportación económica será posteriormente el director de la revista (hasta la actualidad). Los números 7 al 15 son considerados por **Ramón Fermín Pérez** como la "Edad de Oro" de la publicación. El propio **Ramón Fermín Pérez** considera el numero 25 como el cierre de una etapa y el inicio de otra.

Sólo poseemos ejemplares de la revista desde el número 26, por lo que este artículo se centrará en esta segunda etapa. Si el número 26 puede ser considerado el que inicia la segunda etapa de la revista, podemos apreciar en este una serie de aciertos y defectos que serán corrientes en la trayectoria de ***"El Wendigo"***. Las críticas y los artículos son generalmente muy acertados: el estudio sobre ***"Blueberry"***, la crítica de los 50 números de ***"1984"***, o el artículo sobre una joven promesa llamada **Miller** están bien argumentados y bien estructurados. Las críticas en la revista van a ser en su mayoría sencillas, claras y bien hechas. Estas críticas se van a ver mezcladas dentro de la revista con otros artículos o historietas que reducen la calidad. En ese mismo número 26, nos encontramos con historietas realizadas por aficionados o una critica cinematográfica de la película ***"El Bosque del Lobo"***, de **Pedro Olea**.

Si al principio ***"El Wendigo"*** se publicitaba en su cabecera como una revista de **Estudio de la Imagen**, posteriormente lo haría con la de **Estudio de Comics y Comix**. Esto hace que la revista pierda una posible unidad o coherencia interna cuando, a partir del numero 51 empiezan a ser habituales las entrevistas a directores de cine. No entro a valorar el contenido de estas entrevistas realizadas por **Sofía Carlota**, hija de **Arbesú**. Directores como **Clint Eastwood**, **Tim Burton**, **David Lynch**, **Sam Raimi** o muchos otros pueden ser muy interesantes, pero no tienen mucho que ver con el comic o con una revista centrada en su estudio. Sería muy raro encontrarse en las páginas de revistas de cine como ***"Dirigido"*** o ***"Fotogramas"*** continuas entrevistas a profesionales del comic. Otros artículos sobre teatro, realizadores de televisión o sobre el festival de cine de Gijón, tienen esta misma característica. Parece como si ***"El Wendigo"*** adoleciera todavía de una

CORRE, CORRE, QUE TE ATRAPO
¡SOCORRO! ¡SOCORRO! ¡ME QUIERE MORDER!
¡CHALADA! NO SE PUEDE IR POR LA CALLE GRITANDO SOCORRO Y SIN MIRAR PARA LOS SEMÁFOROS.
¡NO HAY QUIEN ME PARE! ¡SOY EL MEJOR!
Drakú
GUIÓN: FAUSTINO R. ARBESÚ.
DIBUJOS: JUANJO PÉREZ.

falta de fe en si misma como revista sobre comics, y se viera en la necesidad de incluir todo aquel material que pasara por sus manos sobre personajes de otros lugares de la cultura para así atraer (o mantener) al lector fiel a la revista. Esto, o bien el hecho de publicar artículos sobre famosos por el simple hecho de tenerlos, es algo comprensible en una revista primeriza, pero no lo entendemos en una con la trayectoria de ***"El Wendigo"***.

Uno de los mayores defectos de ***"El Wendigo"***, es que junto a sus artículos habituales, el lector debe padecer una serie de historietas, generalmente pésimas de dibujo y guión. Historietas como ***"El Vuelo de Ícaro"*** en el número 38 pueden servir de muestra. En el mejor de los casos, estas historietas no pasan de tener una calidad media similar a la de cualquier aficionado. Estas historietas son un fuerte contraste en la revista con los contenidos de las criticas, que en ocasiones se ceban con saña en una serie de dibujantes desde luego mucho mejores que los que la revista publica.

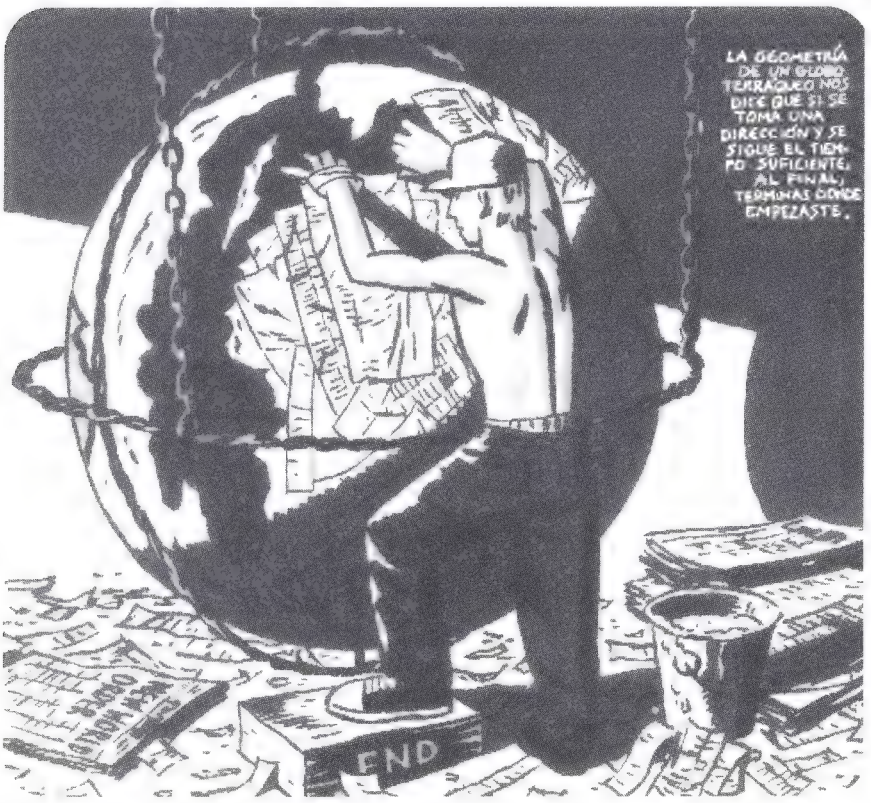
La inclusión de estas historietas tiene una explicación. ***"El Wendigo"*** trata de promocionar autores primerizos (esfuerzo loable) y les permite la publicación de sus primeras páginas, así como de otras posteriores si consiguen publicidad. A pesar de esto, y como hemos señalado, la calidad media de las historietas es tan baja que en muchas ocasiones la revista debería prescindir de ellas y tratar de publicar mas artículos sobre comic, con lo que la calidad de ***"El Wendigo"*** subiría enteros. Tener que soportar en el numero 55 la primera historieta asturiana hecha por ordenador, o incluso la repetición de una historieta tan tonta como ***"Draku"*** en el numero 61/62 y su remake en el 63 (con guión de **Arbesú**), es algo que la publicación debería tratar de suprimir.

Algo que no debemos dejar de señalar es que, aparte de su longevidad, ***"El Wendigo"*** ha realizado una serie de salones del cómic (primero en Gijón, después en Oviedo y posteriormente en Gijón nuevamente) que a juzgar por los autores que asisten y las noticias publicadas, debe ser considerado de lo mejor del estado, teniendo en cuenta el poco presupuesto del que disponen.

Otra cosa positiva, es la serie de premios que otorgan cada año. Los premios **Haxtur** abarcan las categorías de mejor guionista, dibujante, historia larga, historia corta, portada, autor que amamos y finalista más votado. Estos premios se han dado a lo largo de los años con muy buen criterio (en la mayoría de los casos). Uno pude estar de acuerdo o no con las obras premiadas, pero su calidad los justifica plenamente. A pesar de ello, debo señalar que los últimos premios (1994) rompen un poco con todo esto. Desconozco la obra de **Gaspar Meana**, ***"Crónicas de Leonogundo"***, pero tanto esta obra como ***"Discovering America"*** de **Mazzucchelli** tienen mis serias dudas de merecer las nominaciones y premios obtenidos. Sin ser malas historietas, no tienen el nivel de calidad que la revista quiere hacernos ver.

Nominar y premiar a autores como **Gaspar Meana**, **Xuasus** o publicar insistentemente a un autor como **Adolfo Buylla**, son ejemplos que sirven para señalar el provincianismo en el que esta revista cae a veces. Las historietas de **Buylla** tienen un nivel medio aceptable, pero la promoción que la revista hace de este autor es desproporcionada. Respecto a **Gaspar Meana** no puedo opinar en profundidad, pero ya en el numero 55 **Ramón Fermín Pérez** hablaba de una buena historia con ciertas pegas en su dibujo en ***"Las Crónicas de Leodogundo"***. Si nos atenemos a la historieta corta publicada en el numero 63 (si bien es cierto que parece datar del año 86) uno se da cuenta enseguida de que se encuentra ante un aficionado al que le queda todavía mucho que aprender.

También habría que criticar que a pesar de que la revista tomó en un momento dado la postura de no hacer crítica de historietas no traducidas (incluso argumentando contra esta práctica) publica desde hace bastantes números una sección titulada ***"En el país de neón"*** en la que se hacen reseñas y criticas de material aparecido en el mercado americano. En el número 60, por ejemplo, realizan una crítica de las obras de **Mazzucchelli** no publicadas aquí. Hay que señalar por otra parte que se apuntan un gran tanto ya que en los numeros 61/62 y 65/66 publican dos obras inéditas de considerable extensión de este autor. El numero 65/66 se editan bajo la cabecera **Premios Haxtur** en una edición aceptable pero algo cara. Esta cabecera señala que la historia en ella contenida, ***"Hombre***


LA GEOMETRÍA DE UN GLOBO TERRÁQUEO NOS DICE QUE SI SE TOMA UNA DIRECCIÓN Y SE SIGUE EL TIEMPO SUFICIENTE, AL FINAL TERMINAS DONDE EMPEZASTE.
END

MIRA TÚ POR DONDE VALGO PARA ATUTINO, QUE COSAS ME PASAN.
NI QUE DECIR TIENE QUE MI SEÑOR VOLTEGIRN NO LLEGÓ A VER CONCLUÍDA SU TORRE NÚNCA, POCO A CAMBIO DE SU SUEÑO FRUSTRADO PUDO DESHACERSE DE TRES MAGOS INEPTOS Y GANARSE UNO QUE CON EL ANDAR DE LTIEMPO, DEMOSTRÓ QUE VALÍA POR TRES : YO.

***Grande"***, corresponde al número 2 de la colección, siendo el número 1 la historieta ***"Discovering America"*** publicada en el numero 61/62, a pesar de que no se señaló así en su primera edición.

Ya que hemos mencionado el precio de la revista pasó de 300 a 350 pesetas siendo bastante caro para el material que publicaban, aunque hay que tener también en cuenta su periodicidad. La revista baja su precio en el número 48 a 275 para volver a subirlo en el número 64 a 325.

Una de las cosas que mas empiezan a cansar dentro de la revista es la excesiva presencia y publicidad que hacen de los **Premios Haxtur**, su origen y su historia. Esta información empieza a ser totalmente redundante, es bastante pesado volver a encontrar en el número 63 dos páginas sobre los **Haxtur** del 85, en el 64 sobre los del 86 y en el 67 los del 87, por mucho que ahora se presenten con mejor maquetación las obras finalistas y premiadas de aquellos años.

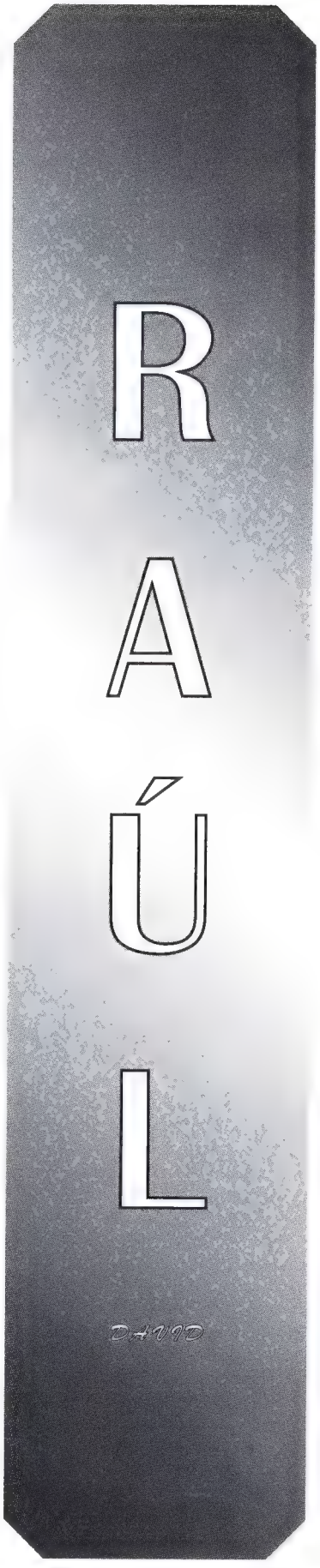
Aunque parezca que toda esta serie de errores o defectos hacen de ***"El Wendigo"*** una revista con bastantes deficiencias, esto se ve contrarestado por la serie de críticas que hacen en su interior. Si nos atuviéramos solo a ellas, ***"El Wendigo"*** seria (y es) la mejor revista sobre historietas del mercado.

***"El Wendigo"*** ha realizado críticas en las que demostraban con hechos, las deficiencias de autores como **Segrelles**, **Pratt**, **Mattoti**, **Moebius** o **Miller** (a pesar de que este es considerado un gran autor por la revista critican justamente sus obras menos logradas). Así además de críticas negativas a los autores antes señalados, también encontramos críticas laudatorias a **Berardi**, **Milazzo**, **Miller**, **Moore**, **Daniel Torres**, **García López**, **Simonson**, **Byrne**, **Gaiman**, **Carlos Giménez**, etc.

El equilibrio de críticas entre material americano y europeo es bastante proporcional. A parte de las críticas a autores y obras (lo mejor de la revista) hay artículos muy interesantes que critican las opiniones sobre comics de otros críticos. En el número 60 comentan el *"cambio"* de postura de **Román Gubern** ante ***"Tintín"***; los artículos sobre **Coma** en los números 48 y 50; las críticas al suplemento de **El País** cada vez que habla de comics; las opiniones de **Lorenzo Díaz** en el número 50, todas estas opiniones recogidas generalmente en la sección comentarios en voz alta arrancan cuando menos una sonrisa.

Haciendo una valoración global de la revista, esta sería bastante positiva, si tenemos en cuenta sus logros (salones de comic incluidos, van ya por el 19º) y a pesar de todos los fallos que hayamos podido señalar en este artículo.

# RAÚL




Probablemente **Raúl** sea uno de nuestros autores menos conocidos dentro del mundo de la historieta. Esto se debe principalmente a dos motivos: el primero, lo escaso de su obra, así como la pequeña difusión que ésta ha tenido. En segundo lugar, el hecho de realizar unas historias más complejas y humanas, tanto en el aspecto argumental como gráfico, si las comparamos con el panorama habitual de comics.

**Raúl** tiene tres álbumes publicados (que recopilan todos sus trabajos publicados e incluso algunos inéditos anteriormente), y si exceptuamos la publicación serializada de ***"Vendrán por Swinemünde"*** en **El País Semanal**, la mayor parte de sus historietas las ha realizado para las desaparecidas ***"Madriz"*** y ***"Medios Revueltos"***.

**Felipe Hernández Cava** es el único guionista con el que **Raúl** ha colaborado cuando no escribe sus propias historias. **Cava**, director artístico de ***"Madriz"***, empezó a colaborar con **Raúl** y otros autores en dicha revista. En este sentido ***"Madriz"*** sirvió para mostrar (descubrir) una serie de autores muy interesantes de los que sólo algunos (**Federico del Barrio** con guiones del propio **Cava** en ***"Las memorias de Amorós"***, **Ana Miralles**, con su ***"Eva Medusa"*** guionizada por **Segura**, **Ferry**, **Espinosa**, **Keko**...), continuan en activo mientras que el resto han debido dedicarse a otras actividades (**Ana Juan** y **Javier de Juan**, por citar tan sólo a dos de los más interesantes).

**Cava** señala a **Raúl** como *"Uno de nuestros dibujantes actuales más sobresalientes al que entre otras cosas, debo el descubrimiento de parcelas intrínsecamente propias de este lenguaje en viñetas, ignorando algunas de las posibilidades que hasta mi encuentro con **Raúl** yo no había logrado atisbar."*

La primera vez que tuve acceso a las historietas de **Raúl** fue en ***"Madriz"***. Sus primeras historietas son de 1984, su extensión oscilará entre 2 y 4 páginas.

En ***"Alas de Algodón"*** y ***"Chanel n.º 5"*** su estilo de dibujo se asemeja a la línea clara. Las historias no tienen contenido, son simples anécdotas. En ***"¿Dónde estás Count Basie?"*** emplea el color por primera vez, un color bastante diferente del que llegará a emplear más adelante, aún no posee ese toque "pictórico" que le caracterizará. Es en ***"Y el latido del mar en la garganta"*** (***"Madriz"*** n.º 9), en blanco y negro y con guión de **Cava**, dónde podemos leer una historia bastante interesante de estos autores. En ella aparecen algunas de las constantes que se repetirán en sus obras: la Guerra Civil y sus consecuencias, los recuerdos, la evocación de un tiempo pasado o perdido.

En los números 12, 14, 15, 20-21 y 30 de ***"Madriz"***, Raúl narra con guiones propios una serie de anécdotas muy breves (2 páginas), evocadoras, sentidas, que llegan al lector mucho más que las que ha realizado anteriormente. ***"El héroe de las tendillas"*** (n.º 12) tiene detalles gráficos sorprendentes: la personificación aterradora de la puerta del psiquiátrico o la viñeta final con las gafas de **Curro**, así como la anterior de la niña sentada sobre las vías del tren nos hacen ver a un autor que conoce perfectamente el medio para transmitir sensaciones. En ***"Los tangos de la sal"*** (n.º 14) el uso de un suave y cálido color y una ligera distorsión del dibujo no impide apreciar la sensación de realidad que desprende esta historia. No es más que un recuerdo acerca de un niño y lo que le ocurre cuando va a vender unos peces. En tan solo tres viñetas **Raúl** nos sitúa en un mundo que nos hace revivir la sensación del calor de un lugar en el Sur y los tejados con tendederos típicos de allí, que yo mismo vi cuando era niño. ***"Alba"*** (n.º 7) es más bien un relato ilustrado, de tono evocador también. ***"Calle Mediterráneo"*** parece el inicio de una historia que promete una continuidad a partir del n.º 20-21, pero que se queda colgada. La historia entremezcla inadecuadamente, en mi opinión, diferentes tipos de dibujo. En el n.º 30 aparece una página sencilla y tierna, ***"El muerto"***. Una ilustración y unos textos muy precisos bastan para componer una de las mejores historias breves que puedan verse.

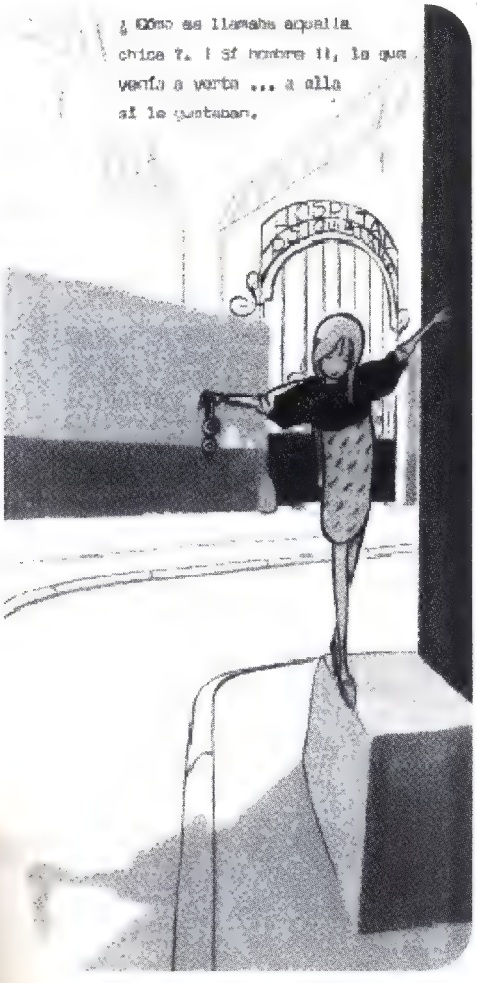
En 1985 y con guión de **Hdez. Cava**, **Raúl** realiza una de sus mejores historietas (y una de mis favoritas) para el n.º 0 de la fallida revista ***"Complot"***. ***"El rey del Congo"*** narra una sutil historia sobre el despertar de un niño a la vida, la amistad y la recuperación del orgullo perdido, todo ello ambientado en la Alemania pre-nazi. El extraordinario guión de **Cava** se encuentra muy bien apoyado por los dibujos de **Raúl**. Los recursos gráficos que éste emplea dentro de la historia son muy efectivos y añaden más significación a ésta.. La exageración de los rostros, exceptuando el del niño en la

última viñeta de la página 5, sirve para acentuar aún más lo grotesco de las risotadas. Las caras de estupefacción cuando el Rey vence el combate, en la 2ª viñeta de la página 6, sirven de contraste a las figuras de los boxeadores y consiguen un efecto similar al anterior.

Esta historieta junto con ***"Todo sueños"*** (**Madriz n.° 31**) y ***"Vendrán por Swinemünde"***, ambas con guión de **Cava**, también tratan el tema de la Alemania pre-nazi de tres formas distintas y al mismo tiempo relacionadas por el contexto en que se encuadran. Serán recopiladas en el álbum ***"Berlín 1931"***.

***"Vendrán por Swinemünde"*** es la historia más larga realizada por **Raúl** hasta ahora. Publicada en 1988 en ***"El País semanal"*** a razón de 2 o 3 páginas semanales, perdió algo de fuerza, ya que esta historia debe leerse preferentemente en álbum. La historia, sin dejar de tener interés, no está a la altura de ***"El rey del Congo"***.

El guión está cuidado pero carece de emoción, además en esta ocasión se ve tal vez lastrado por un dibujo que va desde viñetas estéticamente preciosas, con dibujos más o menos definidos, a otras con manchas más o menos confusas que no tienen relación entre sí de página a página. La variedad de estilos en el aspecto gráfico no es tal vez lo más adecuado para una historia como esta. La experimentación de colores llevada a cabo por **Raúl** perjudica a un guión que hubiera quedado tal vez mejor con una realización gráfica algo más sobria.




Ya que hemos mencionado el color, debemos señalar que este autor es uno de los que mejor sabe darlo a sus páginas. Sus colores se acercan más a la pintura que al color plano y en casi todas las ocasiones engrandecen sus dibujos, diferenciándolo de cualquier otro autor.

El álbum ***"Fe de erratas"***, en el que se recogen todas sus historietas publicadas tanto en ***"Madriz"*** como en ***"Medios Revueltos"***, nos permite apreciar mejor los diferentes estilos y la evolución de este autor.

**Raúl** es un experimentador dentro de este medio de la mismo forma que pudo serlo **Breccia**. Su búsqueda de nuevos recursos y diferentes formas con los que mostrarnos una historia es en gran medida lo que hace que éstas tengan resultados tan irregulares. **Raúl** no explota un tipo de historias o un estilo con el que pueda tener éxito, sino que se aparta y hace de cada historieta algo distinto de lo que se hace en el medio. Polifacético y prolífico dentro de su propio estilo, busca nuevos caminos dentro del medio, aunque a veces a causa de ello sus historias puedan no ser tan atractivas o comprensibles al lector que busca un entretenimiento pasajero.

Algunas de las historietas que realizó para ***"Medios Revueltos"***, con guión de **Hernández Cava**, así como otras inéditas que aparecen en ***"Fe de erratas"*** no dejan de ser más que ocurrentes chistes cuyo aspecto más interesante es sin duda la resolución gráfica que lleva a cabo para visualizarlos. Historias como ***"Don Pato y Sra"*** (1988) de una sola página, o ***"I racionale"*** (1992) de otra página, son bastante graciosas y ambos autores podrían si quisieran realizar una serie de humor, tal vez muy "sui generis", pero efectiva si tenemos en cuenta estos ejemplos.

Durante varios años alterna el tipo de historietas que realiza. En 1990 dibuja con guión de **Cava** dos de bastante interés. La primera, ***"Tatanka"***, es una historia bastante triste sobre la decadencia y la desaparición de las creencias de una raza, la de los indios norteamericanos por culpa de la sociedad y la cultura imperante. Los diferentes estilos de **Raúl** no desentonan entre sí, y le dan a esta historia crepuscular una identidad propia. Las figuras y el color son perfectos, los códigos visuales simplificados (la casa, el coche, la nube...) ingeniosos, y las imágenes del **Coyote** y el **Correcaminos** no son enmarcados dentro del televisor sino que ocupan toda la viñeta y son un perfecto contrapunto con las del anciano y los niños en el sofá.

La segunda, que no tiene título,

está realizada por con un dibujo de líneas y formas cubistas, reducido a un esquematismo básico. ***"Plano General"*** (1987) con guión del propio **Raúl** narra un bombardeo durante la Guerra Civil. La historia está eficazmente construida y recuerda a las de su primera etapa, sólo que su dibujo ha ganado para mejor. La última página describe con una economía de medios impresionante el drama. La primera viñeta, con la familia abrazándose aterrada y el perro asustado saltando es una imagen expresionista, la segunda con las bombas cayendo y las dos últimas con la figura del niño en sombra llamando a sus padres son un fuerte contraste con las páginas anteriores, en las que las figuras tanto del niño como de los padres se ven con más claridad, con un dibujo más descriptivo.

***"Ventanas a Occidente"*** es el último álbum de **Raúl** publicado hasta la fecha. De nuevo con guión de **Cava**, realiza una historieta larga en la que emplea diferentes recursos gráficos, en esta ocasión justificados por las características de la obra. La historia transcurre en la actual Rusia. Cuatro amigos se reúnen para narrarse historias. Cada uno de ellos cuenta un cuento relacionado con Rusia, su pasado, su presente. Para mostrar esto realiza unos dibujos más definidos para los narradores y otro tipo de dibujo para cada una de las historias. La primera y la segunda tiene una realización en la que cada una de sus viñetas podría servir como ilustración editorial (**Raúl** ha realizado ilustraciones para editoriales y artículos en ***"El País"***, y éstos han sido recopilados en ***"Cuaderno Perplejo"***). La tercera y la cuarta, recurriendo a un dibujo más figurativo, pero diferentes entre sí, están realizados con un extraño y efectivo montaje. La última historia, sobre los conflictos que asolan ahora a la extinta ex-URSS logra entrelazar en un inteligente recurso al perro de esta historia que espera a los narradores, situando a éstos en el contexto de ésta última historia.

El álbum es atrayente, no sólo porque cada una de las historias es interesante en sí misma y da una visión de problemas actuales tratados de forma inteligente, sino porque la realización gráfica de **Raúl** nos muestra los nuevos derroteros que este autor puede llegar a tomar en un futuro, convirtiéndose en uno de los autores más vanguardistas e interesantes si pudiera ser más regular, no en sus historietas sino en su producción (**Raúl** publica aún menos que **Comès**).

Para finalizar me gustaría señalar que como lector, ni habitual, ni experto en comics, prefiero las historias narradas de forma más convencional y que me lo den todo hecho, pero eso no me impide, ni debe hacerlo, tratar de valorar en su justa medida las muchas y diferentes posibilidades que algunos autores vayan abriendo en este medio.

## BIBLIOGRAFÍA

***-Berlín 1931***
Raúl y Felipe Hernández Cava.
Casset Ediciones. Madrid 1991.

***-Raúl (Fe de erratas)***
Raúl y Felipe Hernández Cava.
Casset Ediciones. Madrid 1992.

***-Ventanas a Occidente***
Raúl y Felipe Hernández Cava.
Coedición Luca Editorial, El Ojo Crítico 1994.

***-Cuaderno Perplejo***
Raúl.
Casset Ediciones. Madrid 1992.
- Recopila únicamente lustraciones editoriales de Raúl para el diario ***"El País"***.

# LA INDUSTRIA DEL COMIC AMERICANO (1ª PARTE)

Mediando este pasillo de artículos que comenzamos aquí presentamos ofrecemos una visión amplia de lo que son gigantes de la edición que es EEUU representa realmente. Para ello se presentaremos los productos que las distintas editoriales ofertan, comentaremos la repercusión que tienen tanto a nivel de ventas, como de crítica.

A lo largo de los años esta industria ha ido progresando, aunque la tónica ha aumentado a principios de los años 90. La migración de grandes autores a compañías independientes (**Miller** y **Byrne** a **Dark Horse**...), la creación de **Image**, además de un increíble aumento de la especulación y el movimiento del marketing (portadas metalizadas, varias versiones del mismo número...) son algunos de los principales cambios producidos.

Todos estos hechos se han visto reflejados en los volúmenes de venta que a finales del 91 empezaron a dispararse. Junto a este fenómeno, las independientes fueron comiendo mercado a las dos grandes. Esto cambia a finales del 93 y principios del 94, se da una tendencia a la baja, hundiéndose multitud de editoriales pequeñas y parándose un poco el frenesí existente.

Durante el último año, el movimiento de las grandes compañías (especialmente **Marvel**) ha provocado aún más cambios que repercutirán indudablemente en la industria, aunque sus consecuencias concretas son impredecibles.

Por todo ello creemos que es necesario comenzar esta serie con **Marvel**, tanto por su emblemático carácter en lo que a un tipo de comic se refiere, como por sus movimientos extra-artísticos que la situan en un lugar destacado, colocando al resto de las editoriales a la expectativa.

## MARVEL

En el año 1988 la compañía fue comprada por el millonario **Ronald Perelman** (el valor de sus propiedades asciende a 6.000 millones de pesetas), la compañía se diversifica aumentando el volumen de merchandising (camisetas, tazas...), poco después compra la compañía juguetera **Toy Biz** y la empresa de trading cards **Fleer** que se dedican a explotar los personajes más conocidos del mundo **Marvel**.

Entre el año pasado y este ha aumentado sus adquisiciones, desarrollando un ambicioso plan de expansión. Destacan dos adquisiciones: Por un lado la compañía de comics **Malibu**, que incluye el **Ultraverso** y el subsello **Bravura**, así como los talleres informáticos de color de la compañía y, según se cuenta, algunos contactos con el mundo de **Hollywood**. Por otro lado la distribuidora **Heroes World**, encargada de distribuir en exclusiva toda la producción **Marvel**.

A decir verdad, la compra de **Heroes World** por **Marvel** no es una acción precipitada, viene precedida por una serie de antecedentes: el año pasado en un número de ***"Las aventuras de los X-Men"*** sacaron el catálogo ***"Marvel Mart"*** con el que los lectores podían comprar los comics y el merchandising directamente a **Marvel**; también realizan un tour por el país en el que hablan directamente con los vendedores, todo hace presumir que la suerte ya estaba echada.

Además realiza otras compras: **Welsh Publishing** editora del ***"Superman & Batman Magazine"***, **Skybox** (otra editora de trading cards) o la aquí tan conocida marca italiana **Panini**.

*Diane Botta*

Esta expansión de **Marvel** también incluye el mercado internacional, no solo con la compra de **Panini**, sino también con la creación de **Marvel Italia** y la publicación directamente en castellano de algunas colecciones, de momento ***"X Men"*** y ***"Las aventuras de los X Men"*** para el mercado mexicano (¿únicamente para ese mercado?). Todo ello nos hace especular con su próximo desembarco en toda europa.

Vamos a analizar ahora la repercusión de todo esto en la vertiente creativa del mundo **Marvel**, esto es, en sus colecciones, autores...

Así, la compra de **Malibu** llevo a que su **Ultraverse** fuera ubicado como un universo paralelo al **Marvel**, de esta manera personajes tan famosos como **Lobezno**, **Thor** o **Los Vengadores** se pasean por las páginas del **Ultraverso**. En la propia **Marvel** apartaron al editor en jefe, **Tom DeFalco**, ofreciéndole un cargo ridículo (que él rechazó). Se dio más poder a los editores de grupo, que sólo responderían a las directrices del presidente **Jerry Calabrise** (sustituyendo al ascendido **Terry Stewart**). De esta manera **Marvel** ha quedado dividida en distintos grupos:

- ***"2099"***: editor **Joey Cavaliery**.
- ***"Marvel Heroes"***: editor **M. Gruenwald**.
- ***"Marvel Edge"***: editor **Bobby Chase**.
- ***"Spiderman"***: editor **Tom Brewort**.
- ***"X-Men"***: editor **Carl Potts**.
- ***"Marvel Music"***: editor **Mort Todd**.

Junto a esto, y como consecuencia del aumento de colecciones por la compra de **Malibu**, se decide cerrar más de 25 colecciones (algunas de ellas, como ***"El Castigador"*** o ***"Conan"***, para relanzarlas más adelante) y reducir el staff de la compañía. Los editores de grupo decidieron renovar una buena parte de las colecciones y relanzarlas como se pudiera. Así encontramos en 2099 englobado en ***"Una nación bajo Muerte"***, siguiendo las directrices que marca ***"Doom 2099"***. ***"Los Vengadores"*** tienen en la nueva estrella **Mike Deoato** y en el cruce con **Ultraforce** sus bazas principales. El ***"Capitán América"*** y ***"Thor"*** han sido renovados, el primero está ahora bajo el guión de **Mark Waird** (***"Flash"***) y el dibujo de **Ron Garney**, el ***"Capitán América"*** queda en manos de **Warren Ellis** y **Deoato** (de nuevo). Esto significa, a priori, buenas perspectivas para ambas, ya que están en manos de autores jóvenes que han realizado buenos trabajos (a pesar de lo que se está exprimiendo a **Warren Ellis**).

Otro aspecto importante, al menos para nosotros, es ver hasta donde puede llegar **Rafa Fronteriz** en ***"Nocturne"***. En ***"Marvel Edge"*** cambian el ***"Doctor Extraño"*** y ***"Daredevil"***, tendrán como grupos creativos a **Warren Ellis/Mark Bukingham** y **J. M. DeMatteis/Ron Wagner/Bill Reinold** respectivamente. Si del ***"Doctor Extraño"*** se puede esperar algo, de ***"Daredevil"*** no podemos decir lo mismo, ya que a pesar de tener a **DeMatteis** en el guión se verá lastrado por su apartado artístico, que puede repercutir en su con-

tra. ***"Hulk"*** tendrá al dibujante **Terry Dodson** (***"Mantra"***); el ***"Castigador"*** será relanzado en dos especiales ***"Double Edge*: *Alpha"*** y ***"Double Edge: Omega"*** que afectarán también al resto de colecciones englobadas en la línea. Esto dará paso a una nueva colección regular que se estrenará en Septiembre a cargo de **John Ostrader** y **Tom Lyle**. Destaca también la serie ***"Skull Kill Knew"***, por **Grant Morrison** y **Mark Miller** y definida por **Marvel** como un cruce entre ***"Expediente X"***, ***"Lost Boys"*** y ***"Pulp Fiction"*** (¿?)

Del mundo mutante destaca la permanencia, tras ***"La Era del Apocalipsis"*** de la colección ***"X Men"*** que sustituía en esa saga a ***"Cable"*** (colección que, por supuesto, se ha reanudado).

Por lo demás cabe destacar la marcha de **Nicieza** en el n.º 45 de ***X-Men***, siendo sustituido eventualmente por **Lobdel** hasta la llegada en el n.º 51 de **Mark Waird**. Por parte de los dibujantes, entra **Adam Pollina** en ***X Force*** y sale **Chris Bachalo** de ***"Generación X"***.

Como series nuevas presentan ***"Starjammers"***, con **Carlos Pacheco** y la miniserie ***"Wolverine&Gambit*: *Victims"*** por **Joseph Loeb** y **Tim Sale**. Decir por último que los mutantes estarán intimamente ligados al ultraverse por la colección ***"Exiles"***, cuyo lider sera Jugernaut.

El grupo ***"Spiderman"*** está compuesto por los **New Warriors**, **Spiderman** y amigos de la familia (**Venom**, **Gata Negra**...) Si obviamos reediciones, posters y magazines infantiles, todavía tenemos una buena cantidad de comics (10 en el mes de Julio). A pesar del innegable tirón del trepamuros, de las series de dibujos animados y de las constantes noticias sobre su adaptación cinematográfica cabe preguntarse si se puede aguantar un entramado tan grande sobre la espalda de un único personaje. La trama, estirada hasta el máximo, sobre el clon es realmente penosa. Que todas las colecciones de Spiderman hayan cambiado de título para estar dedicadas al "Saclet Spiderman" suena a estratagema de marketing ya usada en "*The Age of Apocalipsis*" con los mutantes. A pesar de todo la colección ***"Spectacular Spiderman"*** mantiene un buen nivel medio gracias a los dibujos de **Sal Buscema**. También podemos disfrutar de una miniserie digna: ***"Spiderman*: *The Lost Years"*** (3 números) realizada por **J. M. DeMatteis**, **John Romita Jr.** y **Klaus Janson**, nos mantenemos a la expectartiva de lo que puede dar de sí la colección dedicada al Duende Verde (DeFalco/Mac Daniel).

Por otra parte, **Marvel** ha sacado una serie de colecciones que tratan de buscar al lector ocasional, para ello han bajado los preciso de las colecciones (cuestan 0'99$) y obvian la continuidad de las series, de esta manera han sacado una colección sobre ***"Los 4 Fantásticos"***, otra sobre Spiderman: ***"Untold tales of Spiderman"*** (ésta por **Kurt Busiek** y **Pat Oliffe**), ***"Avenger Unplugged"***, ***"Professor Xavier & the X-Men"***...

Del grupo de **General Entertaiment** destaca un reciente crossover **Marvel/Malibu** titulado ***"Conan vs Rune"***, realizado por Barry W. Smith. ***"Conan"*** ha sido relanzada con dos colecciones: la primera con guión de **Larry Hamma** y dibujos del nulo **Larry Crain**, la segunda es la sustituta de ***"La Espada Salvaje de Conan"***, pero a pesar de potenciar las portadas (**Bisley**) y el dibujo interior (**Alcatena** y **Tim Conrand**) no parece que vaya a salirse con la tónica habitual, más si contamos a sus guionistas **Roy Thomas** y **Chuck Dixon**.

Para el final dejamos el llamado ***"Marvel Alternativo"*** en el que podemos encontrar la miniserie prestigio de dos números ***"Ruins"*** de **Warren Ellis** y con dibujos de **Cliff** y **Teresa Nielsen**, que da una visión rocambolesca de los superhéroes **Marvel**. El propio **Warren Ellis** se ocupa de la serie alternativa por antonomasia: ***"What if...?"***

El problema de **Marvel** es el predominio del marketing sobre la creatividad. **Ron Perelman** se refirió a la **Marvel** como a una mini**Disney**. Está claro que **Perelman** espera conseguir una gran **Disney**, sólo hace falta ver que no solo los personajes aparecen en películas y dibujos animados, sino también en diversos productos para atraer al público. A pesar de todo aún se puede esperar que en **Marvel** se sigan haciendo buenos comics como ***"Hulk"***, ***"Marvels"***, ***"Spiderman 2099"*** o ***"Lobezno"***.

## DC

La otra gran compañía americana. Aunque ocupe el segundo puesto en el ranking de ventas es en realidad la editorial más fuerte, no por ella, ni por poseer los personajes más famosos del mundo del comic (***"Batman"*** y ***"Superman"***), sino por formar parte de la todopoderosa **Time-Warner**. De todas formas "aparentemente" la editorial no está tan atada y se deja más libertad a los autores (los subsellos **Vertigo** y **Paradox Press** son ejemplos claros), esto no significa que no haya restricciones y censura (recordemos la historia de **Rick Weitch** para ***"La Cosa del Pantano"*** censurada por motivos religiosos).

La compañía está dividida en cinco grupos. El primero y más importante es el ***"Universo DC"***, y su editor es **Mike Carlin**. Durante el año pasado intentaron relanzar estas colecciones mediante una gran saga (***"Hora Cero"***) en la que se renovarían personajes y grupos creativos. **Carlin** jugó la baza de poner al frente de las colecciones a dibujantes poco conocidos (y baratos) pero que atrajeran al publico por su calidad o vistosidad. Los resultados fueron desiguales. Tanto ***"Flash"*** como ***"Wonder Woman"*** subieron como la espuma. El primero, que ya de por sí estaba subiendo, con la llegada de los autores españoles (**Pacheco**, **Laroca** y **Jiménez**) se ha colocado sobre la mitad del **Top 100**. La baza

de ***"Wonder Woman"*** fue **Mike Deoato**. También se debe tener en cuenta que los guionistas eran bastante capaces: **Mark Waird** y **William Messner-Loebs**. Los últimos cambios en la mujer maravilla sitúan a **John Byrne** como autor completo de la serie. Estas fueron las colecciones que triunfaron, otras no salieron tan bienparadas con los cambios, hasta el punto de que los ***"Nuevos Titanes"*** están a punto de ser cancelados. Las colecciones nuevas que aparecieron están funcionando bastante bien, como ***"Aquaman"*** (por **Peter David** y **Egeland**), ***"Power of Shazam"*** (**Ordway** y **Krause**) o ***"Starman"*** (**James Robinson** y **Tony Harris**) que está recibiendo constantes halagos por parte de la crítica. Tanto ***"Linterna Verde"*** como la ***"Legión de Superhéroes"*** han sufrido cambios, la primera cambia de protagonista y de escritor (**Ron Marz**), de esta manera ha subido al **Top 50**; la ***"Legión de Superhéroes"*** ha comenzado su historia desde cero y ha sufrido el pase de su dibujante (el interesante **Stuart Immonen**) a ***"Superman"***.

Los pesos pesados, ***"Superman"*** y ***"Batman"***, sufren cambios en sus equipos creativos, destacando los dibujantes **Kelley Jones** (en ***"Batman"***) y el ya citado **Immonen** (en ***"Superman"***). Además ambos personajes estrenan serie trimestral, la de ***"Batman"*** está realizada por varios autores y la de ***"Superman"*** cuenta con **Roger Stern** y **Tom Grummet**. ***"Sovereing Seven"*** es la colección que presentan para luchar contra los mutantes **Marvel** y de paso contra **Image**. Para ello cuentan con el prestigioso **Chris Claremont** (que mantiene el copyright de los personajes).

En septiembre empieza la nueva gran saga, titulada ***"Underworld Unleashed"***, que constará de tres números además de los inevitables crosover y tie-ins. Escrita por **Mark Waird** y dibujada por **Howard Poter** introduce un nuevo villano, una entidad demoniaca llamada Neron.

**Vertigo** es el segundo grupo de **DC**, su editora es **Karen Berger**. La colección pricipal es ***"Sandman"***, de **Neil Gaiman**, que se ha ganado un puesto en la historia del comic. Otras colecciones que destacan son ***"Los Libros de la Magia"*** (de **Driever** y **Snejbjerg**) que continúan las pautas dejadas por **Gaiman** en la miniserie del mismo nombre;

***"Preacher"***, con guión de **Garth Enis** (famoso por ***"Hellblazer"***) y **Steve Dillon**; ***"The Invisibles"***, guionizado por el polémico **Grant Morrison**; ***"Sandman Mistery Theatre"***, que recrea el ambiente de los años 20 en una serie heredera de los antiguos pulps y folletines, es obra de **Matt Wagner** y **Steven T. Seagle**. **Vertigo** trata de atraer un público más adulto, para ello inciden en temas como el terror, ecologismo, esoterismo... todo en un ambiente generalmente urbano. La mayoría de las series se nutren de guionistas del Reino Unido. Es en este sello donde encontramos algunas de las series mas interesantes (aunque también hay algunos de los más pedantes y prensuntuosos de todo el panorama americano).

El tercer grupo es **Paradox Press**. De reciente creación es heredera del experimentalismo y libertad de **Piranha Press**, publica sus obras en forma de libros, intenta atraer así a los lectores adultos alejados del mundo del comic. Aquí encontramos desde historietas especulativas: ***"El Gran Libro de las Corporaciones"*** a otro tipo de obras ***"El Corazón del Creador"*** (**Randy Du Burke**).

El cuarto grupo engloba las colecciones editadas bajo licencia de otras compañías, aquí se incluyen desde ***"Star Trek"*** o ***"Judge Dredd"*** hasta el ***"Mad Magazine"***, pasando por licencias concedidas por la propia **Time-Warner** (***"Babylon 5"*** o ***"Looney Tunes"***).

El último grupo es **Milstone**.

Este grupo llegó a un acuerdo con **DC** hace casi tres años para distribuir con ella sus productos. Al principio se criticó su falta de calidad y el racismo implícito que había en el hecho de que todos sus integrantes fueran de color. Actualmente han mejorado la calidad y la critica los valora bastante. Destacan ***"Icon"*** por **Dwayne Mac Dufie** y **M. D. B. Bright** y ***"Xombi"*** por **John Rarum** y **J. J. Birch**.

En el futuro puede que algunas editoras independientes pasen a ser distribuidas por la **DC** (como en su tiempo lo fue **Comico**), también es probable que con la guerra de las distribuidoras, muchos autores independientes deban acogerse a alguna gran editorial para poder ver así su trabajo publicado. Es aquí donde **DC** cuenta con todas las bazas sobre **Marvel**, su política de producción y su respeto a los derechos de autor así lo indican.

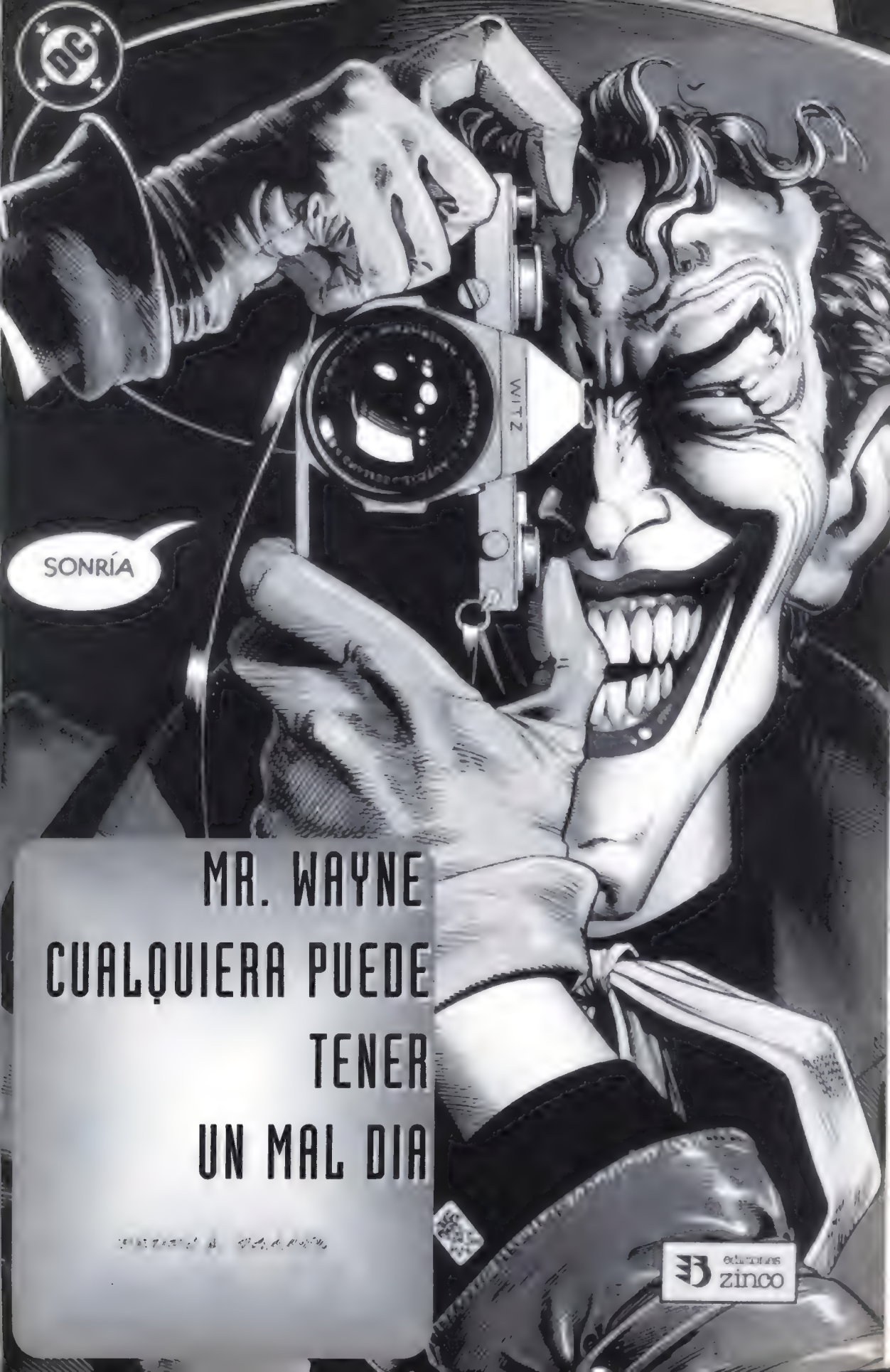
Con la compra de **Heroes World** comienza una auténtica guerra, es la autentica revolución del año: Periodistas, autores y fans discuten si **Marvel** pretende cargarse el mercado de venta directa. Hasta ahora todas las distribuidoras tenían en sus catálogos la gran mayoría de los comics publicados. El coste de los pedidos que realizaban las tiendas dependía de la cantidad de material que se pedía, cuanto más material, más barato. A partir de que **Héroes World** se encarga de **Marvel** (y sólo de **Marvel**) en exclusiva, las librerías deben trabajar con más de una distribuidora, dividiendo sus pedidos con lo que obtienen menos descuentos, los mismos productos resultan más caros ahora. Esto hará que las tiendas menos boyantes deban cerrar en breve, además disuadirán a nuevos empresarios de abrir librerías especializadas.

La cosa no acaba aquí, **DC** reacciona y llega a un acuerdo con **Diamond**, editora del **Previews** -el catálogo de venta directa más importante en USA- para su distribución en exclusiva, pero con la diferencia de que el **Previews** seguirá distribuyendo a otras compañías. Posteriormente **Dark Horse**, **Image** y **Acclaim** llegarán a acuerdos parecido también con **Diamond**, lo que no acalla los rumores sobre la posible compra de **Diamond** por parte de **DC**. **Kitchen Sink**, por su parte ha llegado a un acuerdo de exclusividad con **Capital City**.

Esto llevará a las librerías a trabajar únicamente con el catálogo de **Heroes World**, para el material **Marvel** y el de **Diamond**, para el resto de las editoriales, con el fin de no dividir aún más los pedidos. Esto obliga al resto de las distribuidoras a buscar un contrato de exclusividad o a tener que cerrar.

**Capital City**, editora del **Advance Comics** inició acciones legales contra **Marvel** y **DC**, aunque luego llegó a acuerdos compensatorios, todo ello indica que buscará desesperadamente contratos de exclusividad con las compañías que quedan.

Para colmo de males el cierre de tiendas y distribuidoras arrastrará consigo a pequeños sellos editoriales que se mantenían gracias a éstas. Este panorama tan negro debe desembocar sin duda en un cambio en el sistema de ventas directas.




# MR. WAYNE CUALQUIERA PUEDE TENER UN MAL DIA

ediciones zinco

El Caballero Oscuro nació en 1939, han pasado un buen montón de años. No es muy novedoso (**Alan Moore** dixit) que nació con vocación de fascista vengativo. Desde entonces, de lo fundamental, ha caido el mito de los salvadores de la humanidad (los USA se entiende) y con ellos los superhéroes. Ha caido el demonio rojo, que al final tenía poco de demonio y mucho menos de rojo. La II Guerra Mundial demostró lo que el fascismo era: intolerancia, posesión de la verdad. La versión actualizada ha probado que el fascismo no tiene por qué estar vinculado necesariamente con un regimen dictatorial, y que la imposición de los criterios de la mayoría, si lleva unida una incuestionabilidad de lo considerado "bueno" por los votantes, es tan fascista como el más cruel de los diosecillos. La imposibilidad de dudar, dado que sólo hay una verdad (que poseen ellos, los que son más), y la prohibición tajante de la indefinición del individuo explican por qué hoy, alcanzado el bucólico umbral de la postmodernidad, los principios, la lucha por la libertad, contra el fascismo, siguen tan vigentes como siempre.

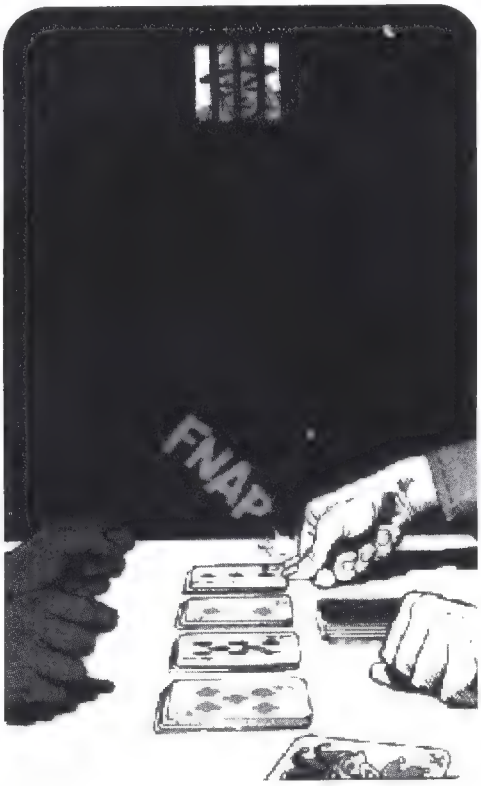
Vivimos unos años en los que el mito del Progreso llega a su fin. Este Progreso ha dejado de ser el tren que tira del mundo hacia una estación de mejor calidad de vida y los filósofos más críticos -y lúcidos- han probado que la humanidad debe echar mano al freno porque se acaba la vía. La intelectualidad bienpensante, por su parte, ha coincidido en vendernos que el Progreso ha terminado, estamos en la última estación de ferrocarril, la democracia occidental, capitalista pero a la vez social, y sólo nos queda decorarla, engalanarla, para acomodarnos mejor a ella. Después de todo, allí pasaremos el resto de nuestros días.

La perversión del sistema, que los nacidos bajo la bandera de este Estado conocemos mejor que nadie por la velocidad con la que nos hemos puesto al día, es otro rasgo preocupante de la postmodernidad a la que nos han entregado, caracterizada, sobre todo, por la frivolización de todos los ámbitos de la vida. Olvidar se ha convertido en perdonar . Y así estamos: dado que hemos puesto el pie en la última y mejor (¿?) estación y que la frivolización desterró el drama de nuestras vidas, la apatía que no tiene relación directa con el silencio, se ha adueñado de nuestro deambular. A la guerra de juguete en el Golfo Pérsico (televisada gracias a los avances de la modernidad y a la libertad de información) me remito.

Más que nunca cabe preguntarse si realmente somos más o menos libres que hace doscientos años (o quinientos), y si el sistema democrático es sustancialmente mejor -menos fascista- que el dictatorial en sus múltiples variedades (monárquico, oligárquico, tribal, de clanes). Al margen de connotaciones políticas y antes de que alguien se proponga defenestrar al que suscribe por esta reivindicación del buen dictador, partamos del hecho -incuestionable a todas luces- de que el sistema democrático es fascista en la medida en que no está apurado (en su vertiente participativa) y que una vez elegida la mayoría o, en su caso, reafirmada la que estuviese, no cabe disentir de lo que el pueblo considera una afortunada gestión: eclosión del populismo. Por otra parte, podemos coincidir en que el buen dictador es una figura de la que apenas se recuerdan casos contemporáneos -¿se acuerdan el depotismo ilustrado?- y que el mayor problema, y a lo mejor único, es el apego final que todos experimentan al sillón.

Todo esto nos lleva a la primera conclusión sobre el personaje de **Batman**, expresada con acierto en el cómic más importante de la carrera de **Frank Miller**: ***"Darknight"***. El Murciélago es el buen dictador. No existe control democrático sobre sus decisiones, y sólo él es el poseedor de la verdad, capacitado para separar el bien del mal y poner a cada uno en su sitio sin someterse a la ley que, además, colabora con él y que, rizando el rizo, nunca es vulnerada (todo falso). Una revelación en la que tuvieron que apoyarse cuantos reinterpretaron el mito de **Batman** en los últimos 10 años (por otra parte, la etapa más interesante desde que existe este enmascarado).

Con cuatro nombres podemos tener una buena muestra sobre la que trabajar: **Alan Moore**, **Frank Miller**, **Tim Burton** y **Bruce W. Timm**. Los dos primeros son, con toda certeza, los responsables directos de que uno de los comics de superhéroes norteamericanos pudiera competir en contenidos de guión con los sesudos tebeos europeos. **Frank Miller** en ***"Darknight"*** (***"El Regreso del Señor de la Noche"***) va más allá de plantearse la vigencia del personaje en el mundo actual, lección magistral en la que no vamos a entrar dado que es dificil ir más lejos de lo que hace **Alan Moore**, convertido en certero prologuista del volumen. La cuestión es que **Batman** ha muerto pero **Bruce Wayne** no puede soportar vivir sin




ese poder -apego al sillón- para cambiar lo que le rodea. El **Batman** que cuenta **Miller** no sólo es una reivindicación del fascismo, sino que podemos concluir que el autor consigue revitalizar la serie convirtiéndolo en un fascista irredento. ***"Darknight"*** cuenta la historia de un **Adolf Hitler** cualquiera al que le salen bien las cosas, y **Miller** no hace nada por mediatizar ese profundo rechazo que al lector debe producir el modus operandi del protagonista. Y va más allá: relata el proceso de como un sistema asimila las maneras del anterior (punkies que se convierten en incontrolados y peligrosos batmaniacos) y da la razón a quienes dicen que la revolución contra la dictadura asume vicios de la anterior, incluso sus mismos contiguentes humanos. El loco obsesionado por destronar al otro se ve

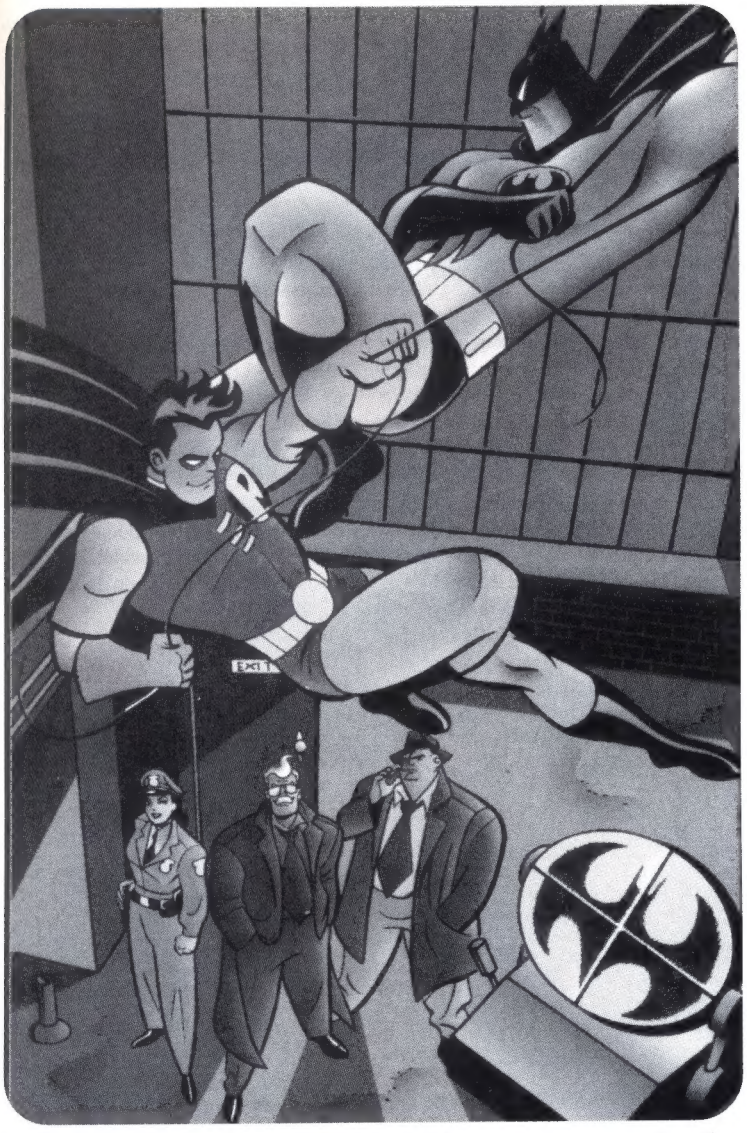
sobrepasado por la multitud que, lejos de rendirse al sistema, le erige en un nuevo lider del caos. A rey depuesto, rey puesto. Se desliza otra máxima: el caos es una de las cualidades ineludibles del sistema.

Otra de las aportaciones de **Miller**, constante como las anteriores en su obra, es el papel de los medios de comunicación, primer arma del sistema para hablar, debatir y discutir sobre cada fenómeno de connotaciones sociales y políticas, con el único fin de hablar por hablar. En este sentido, se aprecia hasta qué punto **Miller** entiende (y censura) que los ochenta son los años de la posteridad y que la televisión tiene un papel destacado en la frivolización social antes señalada.

El otro punto de referencia, en papel, para una interpretación avanzada de **Batman** es, por supuesto, ***"The Killing Joke"*** (***"La Broma Asesina"***), de **Alan Moore** y **Brian Bolland**, a todos los efectos el más relevante, sino el mejor, de los cómics sobre **Batman.** Dejando de lado (de momento) los aspectos psicologicos -dominantes, por otra parte-, en este magnifico relato gráfico aparece una de las dudas asimiladas siempre al personaje de **Bob Kane**: **Batman** es el causante del accidente de **Capucha Roja** (**Joker**) que, en realidad, no era más que un pobre hombre. Comete un error de graves consecuencias humanas (y sociales) y del que ningún caso se exculpa, pero que asume sin remordimiento. Esta misma cuestión fue aprovechado, tanto por los creadores de la serie de animación, con **Bruce W. Timm** a la cabeza (en el episodio doble referido a **Harvey Dent/Dos Caras**); como por **Tim Burton**, que lleva el problema mucho más lejos ya que, en su caso, la caída de **Jack Napier** al ácido no se trata de un error sino de un equívoco intento de homicidio -venganza-, por el que el héroe nunca será juzgado.

Los aspectos políticos de **Batman** tienen una divertida continuación en la aparentemente inofensiva serie de dibujos animados de la **Warner** y en el largometraje animado ***"La Máscara del Fantasma"***, realizados por el mismo equipo. En este caso, es de destacar la payasada en la que se convierte siempre a los cargos politicos, tanto el alcalde -casi siempre el alcalde **Bill**- o el fiscal **Arthur Reeves** en ***"La Máscara..."***. Se hace mofa de los mitines, de los carteles de propaganda electoral y, por supuesto, de la labor politica de los cargos democráticos. **Tim Burton**, no lo puede evitar, va aún más alla: mientras nuestro buen dictador campa a sus anchas con nocturnidad (siempre con nocturnidad) y alevosía, los cargos politicos se dedican, como en ***"Batman"***, a preocuparse por su reelección (recuerden el 200 Aniversario de **Gotham City** y la imperiosa necesidad de limpiar las calles), o en ***"Batman vuelve"***, donde el alcalde, muy digno él, está a un paso de la corrupción y, en cualquier caso, siempre en manos del mafioso. Por no hablar de la campaña de **Oswald Cobblepot** para la alcaldía (un criminal financiado y apadrinado por otro criminal).

El desprecio en general al sistema democrático es una calidad contínua en todas las visiones de **Batman** tratadas hasta ahora. Para cerrar el círculo, podemos volver a **Frank Miller**, esta vez acompañado por **Mazzuchelli**, y a otra de las obras relevantes del personaje: ***"Batman Año Uno"***. En esta ocasión, con el comisario **Jim Gordon**




como referencia, dos connotaciones fascistas del personaje se hacen especialmente manifiestas, ya que se relata detalladamente (también se hace en la serie de animación) como se forma un dictador: el libro es el auténtico ***"Mein Kampf"*** de **Bruce Wayne**, y **Gotham** sólo es un testigo, una perspectiva desde la que contemplar, con distante cordura, la conversión de un hombre en un caudillo.

Todo esto enlaza directamente con un problema psicológico, lo que pone en cuestión hasta qué punto **Batman** es el buen dictador, en especial si entendemos lo bueno en un sentido ético y no práctico. Las aproximaciones al personaje partiendo de sus profundos desequilibrios emocionales y vinculándolos a su incapacidad para asumir los hechos dramáticos que sucedieron en el pasado, no dejan de ser interesantes aunque, por otra parte, son excesivamente comunes en la cultura popular norteamericana, a la que una interpretación de **Freud** de andar por casa ha hecho un daño irreparable.

Mucho más inteligente es la tésis sostenida por **Moore** en ***"The Killing Joke"***, continuada con mucho humor por la serie de animación y casi con consternación por **Burton** en ***"Batman"*** y más aún en ***"Batman vuelve"***. Ésta interpretación juega a vulnerar los límites, hasta entonces por todos compartidos, que separan el bien del mal y, por tanto, a **Batman** de sus enemigos. Al padre de ésta sugerente idea le correspondió, como es natural, el enunciado de la teoría y lo hizo en una hábil trama negra en dos tiempos. Como el personaje principal -**Batman**- no podía ser autor de idea tan descabellada, el honor quedó para el inteligente **Joker**. A éste pálido y sonriente criminal se le ocurrió que quizá él y su rival no fueran muy diferentes, que todo se reduce a tener un mal día, y todo el mundo está tan al borde de la locura -o del fascismo- que, con un empujóncito, es fácil terminar disfrazado como un payaso, paseando por las calles de **Gotham** y haciendo de tu capa un sayo. Basta un mal día.

No por obvio deja de ser insólito y, aunque el **Joker** falle en su intento por demostrarlo, esto es sólo una consecuencia del aparente formalismo de **Moore**, un final falso al que sigue otro tan inquietante como revelador, dos psicóticos que comparten, en plena neurosis, el mismo sentido del humor. La teoría se ve reforzada, al inicio de la historia que relata **Moore**, por un **Batman** que, obsesionado con la figura del **Joker**, quiere hablar con él, poner en común todo aquello que les une -quizá él también sabe que son iguales-, antes que su único vínculo sea la muerte.

Ésta idea aparece, aunque sólo insinuada, en el ***"Batman"*** de **Burton** (probablemente las imposiciones de **Nicholson** deshicieron muchas de las pretensiones originales de director y guionistas). De forma más clara, se manifiestan éstas tésis en ***"Batman vuelve"***, aunque disfrazadas en un romance: **Catwoman** (maravillosa **Pfeiffer**) es el reverso de **Batman**, pero está un paso más allá : ella mata. **Batman** olvida que arrojó al **Joker**, primero al ácido y luego desde lo alto de una catedral. Un calco de ésta situación aparece en la película de animación ***"La Máscara del Fantasma"***, con la tremenda **Andrea Beaumont**.

A la vez, el personaje de **Danny de Vito** comparte con el enmascarado un pasado traumático y, si tenemos en consideración la calidad de vida de la que disfrutó **Bruce Wayne** y que le fué negada a **Cobblepot**, , entenderemos las escasas diferencias que los separan. Todo esto aparece además en la serie de animación que, pese a los planteamientos exigidos por la **Warner** (ni una gota de sangre, ni un poco de sexo), fue mucho más allá, hasta fundir los dos lados de la moneda de **Dent**.

Tanto en las películas de **Burton** como en la serie de televisión, un personaje de masitada importancia en todo lo relativo a las similitudes entre el Señor de la Noche y sus enemigos, es **Alfred Pennyworth**, el mayordomo del "señor **Wayne**" (también "amo **Bruce**"). Su fina iro-

nía británica le sirve para recordar ("¿Quiere ser usted el único hombre-bestia de **Gotham**?"), con cierta terquedad, las similitudes de **Batman** con tipos como el **Acertijo**, **Mr. Freeze**, **Dos Caras** o el **Joker**, todos ávidos de venganza.

Por tanto, la superación de la frontera entre el bien y el mal, y el proceso psicológico hacia el fascismo en una sociedad postmoderna que superficialmente lo rechaza y en el fondo lo admire y practíca, son los saltos cualitativos de este personaje en los últimos quince años, lo que le ha permitido tener hoy tanto o más atractivo que el que despertó en su día.

Como siempre, las oleadas de puritanismo norteamericano atacan cuando menos se espera, la serie ***"Knightfall"*** retitulada en nuestro país como ***"La caída del murciélago"***, es un retroceso significativo respecto a los avances logrados en los años ochenta y primeros noventa. Para que nadie relacione la figura de **Batman** con el fascismo, aparece un personaje enloquecido (sic), poseído por el oscurantismo religioso, que se plantea la salvación del mundo: un dictador llamado **Azrael**, que asume la personalidad de **Batman**. La serie se esfuerza por remarcar diferencias (a la postre, sólo de matíz) entre éste siniestro y ajaponesado individuo y el auténtico **Batman**. Una cosa si logra: que los fans del personaje echen de menos la sutileza con la que se plantean tantas contradicciones como las aquí citadas en otras páginas ***"Knightfall"*** se hace insoportable, máxime cuando la intención de los editores no parece otra que prolongar indefinidamente las peripecias de **Azrael**.

En ésta misma línea ataca la tercera entrega cinematográfica de las aventuras del murciélago: ***"Batman forever"***. Más colorido, tebeo de siempre, entretenimiento, y menos oscuridad. Una poco afortunada comedieta un tanto histriónica que debe más al **Batman** de la serie televisiva de los años sesenta que a las obras de **Burton**. Las interpretaciones de **Tommy Lee Jones** y **Jim Carrey** rematan una obra de **Joel Schumacher** tan torpe como costosa.

Pese a éstas últimas hazañas editoriales y cinematográficas, la figura de **Batman** ha adquirido en pocos años un relieve insólito en la cultura audiovisual contemporánea, merced a la inteligencia y perspicacia de unos cuantos creativos. **Batman** es el héroe de un tiempo, el nuestro, hijo bastardo del pensamiento ilustrado (absolutista) y de la filosofía del pesimismo.

Librería
CAMARA
• Suscripciones • Revistas
• Libros • Importaciones
• Prensa Especializada •
Librería: Euskalduna 6
Oficina: Euskalduna 8-1º, 48008 Bilbao
Tlfnos: (94) 422 19 45
(94) 421 77 00 (fax)

Ledesma, 12 - BILBAO - Tfno. 424 98 78
Libros, Cómics, Discos, 2.ª Mano, Juegos de Rol, etc...

VERTICE
COMICS
PROVENZA, 138 08029-BARCELONA

JOSO COMIC
VIOLANT D'HONGRIA, 69 (BARCELONA) - TEL. 490 21 20
ESCOLA PIA, 2 (SABADELL)
TEL. 727 61 22
PRESENTA:
ART GRÁFIC
UN CURSO PARA LA FORMACION DE PROFESIONALES DEL COMIC Y LA ILUSTRACION, EN UN PROGRAMA COMPLETO:
- COMIC- DIBUJOS ANIMADOS
- AEROGRAFIA
- DISEÑO GRAFICO
- INFORMATICA APLICADA
• 20 HORAS SEMANALES
• DIRIGIDO POR LOS MEJORES PROFESIONALES DE LA IMAGEN GRAFICA:
FERRY, BEROY, RATERA, IRON, SEMPERE, LOSILLA, ENTRE OTROS.

• DIBUJO Y PINTURA
• ARTES DECORATIVAS
• RESTAURACION
• CERAMICA Y ESCULTURA
• TALLA EN MADERA
• COMIC
• AEROGRAFIA
• TALLERES PARA NIÑOS
disfruta del mejor centro para hacer realidad tus inquietudes artísticas
• MULTIMEDIA (animación y vídeo)
• DISEÑO GRAFICO POR ORDENADOR
• ESTUDIOS DE DISEÑO GRAFICO
• CURSO DE DECORACION
• DECORACION Y ARQUITECTURA POR ORDENADOR
TALLERES ARTE
CURSOS DISEÑO

AnallanA
CENTRO DE ARTE Y DISEÑO
tfno 444 81 87 • Gordóniz 28, 2º • BILBAO • fax 421 33 28

Gran de Gràcia, 205
Tel. 237 81 19
08012 BARCELONA

TRAVESIA ITURRIAGA 4
TEL / FAX: (94) 412 80 58
48004 BILBAO

| | |
|---|---|
| ROL | COMIC |
| Nacional & Importación | Clásico |
| WARGAMES | Nacional |
| Temáticos | Importación |
| FIGURAS DE PLOMO | Manga |
| Games Workshop | Cómic-book |
| MAGIC | Compra - Venta |